

# PC ULTRA

ÖSSZEVONT SZÁM!!!

**JÖN!!!**  
**CD ULTRA 96/1**  
**EGYEDÜLÁLLÓ**  
**CD-S KIADVÁNY**

## Játékleírások

Chronomaster, Descent 2.,  
Terranova, Virtual Snooker,  
Fast Attack, A.T.F., Spycraft,  
The Riddle of Master Lu,  
Space Bucks, Assault Rigs,  
Tower, Thunderhawk, Ripper,  
Fantasy General, Touché,  
Chronicles of the Sword,  
Settlers II., Zork...

## CD-tesztek

MS Home Complete Gardening,  
Révai Lexikona,  
Winnie the Pooh, Tommy

## Felhasználói infók

WIN'95, OEM Info, Internet,  
3D rovat, Decibel zenerovat,  
Programozási tippek és trükkök,  
DVD,

## Exkluzív

Játéktermi sörséta, Lamer rovat  
Party time



Microsoft  
*Home* SZOFTVEREK  
OTTHONRA!



# MMP

Multimedia Meeting Point  
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.  
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

Élvezd a virtuális valóság örületét.

## FORTE VFX-1

**Belépő egy másik dimenzióba!**

**AKCIÓ!**

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.

Multimedia World ★★★★★  
díjat nyert szabványteremtő sisakja.

### Professzionális hangkártyák

Audiotrix Pro	42.900.-
Roland SCC 1 hangkártya	88.800.-
Roland MPU 401 MIDI fogadó kártya	21.280.-
Roland SCD 10 GM MIDI hangmodul	37.600.-
SCD 15 GS	47.200.-

### MIDI billentyűzet

Roland PC 160	31.920.-
Roland PC 200	39.920.-

### Hangszórók

Hangerő- és hangszínszabályozás	
J-351 AV aktív hangsugárzó	
3"-os, 40W PMPO	5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó	
4" és 1,5"-os, 100W PMPO	7.900

### CD játszó

UMAX IS401 4XEIDE (600KB/sec) 9.000

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

### Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos, játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár érettségire és felvételre készülőknek

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák.

## COMPAQ

multimédiás számítógépek és notebook-ok

## Microsoft

szoftverek teljes választéka





## Az év stratégiai játéka!

640X480 - 1024X768  
CD Audio Track  
64000 Settler egyszerre  
DOS, WIN95 támogatás

Magyar  
kézikönyvvel!

Megjelenik június 2. hetében!

# The Settlers II

Magyarországon kizárólagosan forgalomba hozza az EcoBIT Kft.

## Megrendelő lap:

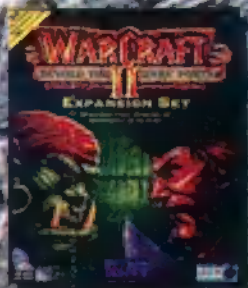
név: .....  
cím: .....  
tel: .....

Ezúton megrendelem az  
alábbi CD-ROM progra-  
mokat:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Dátum: .....  
Aláírás: .....

## Árversenyben vagyunk! Hot Line: 351-3078



# DUKE NUKEM

20% kedvezmény, magyar  
kézikönyv, plakát, póló:  
Ennyit csak mi adunk!



A programot hamisítják!  
A gyanusan olcsó termék  
hamisítványt takarhat.

A termék fordítója és kizárólagos forgalmazója az EcoBIT.





## ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!



### Közhírré tétetik!

Csúszunk egy picit, kb. eme lap megjelenésével egyidőben tartjuk meg az idei első sorsolást előfizetőink között. A nyertesek nevét, valamint a nyereménylistát már biztos, hogy megtaláljátok a következő számban.

Azonban nem kell csüggedni, még bárki nyerhet. Folytatódik a nagyszabású PC ULTRA előfizetési akció! Újabb sorsolás ősszel várható előfizetőink között, a további részletekről idejében szólni fogunk.

Az előfizetési díj 1 évre továbbra is 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db. Ez ugyebár pontosan annyi, mint a hírlapárusoknál, azonban megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is ez lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt azonos áron juthatnak hozzá a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény.

Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.

Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, örült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy féléves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.

Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impesszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.

Ha a PC Ultra előfizetője, esetleg csak vásárlója vagy, nem hiányozhat a lap mellé a nyár végén megjelenő CD Ultra 96/1. kiadványa sem! Bővebb információt a CD-ről a 7. oldalon, illetve a hátsó borítón találhatsz.

Ami viszont lényeges: A CD fogyasztói ára: 898,- Ft lesz, viszont aki nálunk fizeti elő a CD-t, annak a CD megjelenéséig kedvezményt adunk, vagyis 1996. június 15-1996. július 15. közötti befizetéssel csak 748 Ft-ba kerül a CD Ultra 96/1. száma.

**EXTRA BONUS!** A PC Ultra előfizetői, amennyiben a megjelölt 1 hónapon belül fizetik be a csekket, további 100 Ft kedvezményt kapnak, vagyis nekik csak 648 Ft-ot kell befizetniük, ha igényt tartanak a PC Ultra első igazán igényesnek ígérkező CD-s kiadványára.

## Játék



Törekvéseink között első sorban szerepel az, hogy az újságban közölt szöveganyagon túl is nyújtsunk valamit Olvasóinknak. Először arra gondoltunk, hogy mindenkihez elmegyünk és egész éjszaka csintalan vicceket sugdosunk a fülébe. Mivel ettől nyilván sokaknak álmatlan éjszakákat okoztunk volna, maradtunk inkább a nyereményjátékoknál. Az újság lapjain időről-időre találkoztok majd az innen balra látható Ultra-kölyökkel, aki különböző elmés kérdésekkel szórakoztat majd benneteket. A kérdések megfejtői között különféle apró csecsebecsék (hardvereket, szoftvereket, CD-eket, könyveket, meg mindenféle bigyót) fogunk kisorsolni a játékban megjelöltek szerint. Ehhez mindössze annyi a teendő, hogy a megfejtésedet a 31-32. oldalról kivágható le-

## TARTALOM

### JÁTÉK/CD TESZTEK

ASSAULT RIGS	41
ATF	15
CHRONICLES OF THE SWORD	56
CHRONOMASTER	8
DESCENT 2.	9
FANTASY GENERAL	52
FAST ATTACK	13
MS GARDENING	18
RIDDLE OF MASTER LU	36
RIPPER	50
THE SETTLERS II:	58
SPACE BUCKS	40
SPYCRAFT	44
TERRANOVA	12
TOMMY	39
TOUCHE	54
TOWER	42
VIRTUAL SNOOKER	10
WINNIE THE POOH	37
ZORK NEMESIS	45

A tesztátlak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Tesztátlakánál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük – ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelemszerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknak mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133,  
256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.

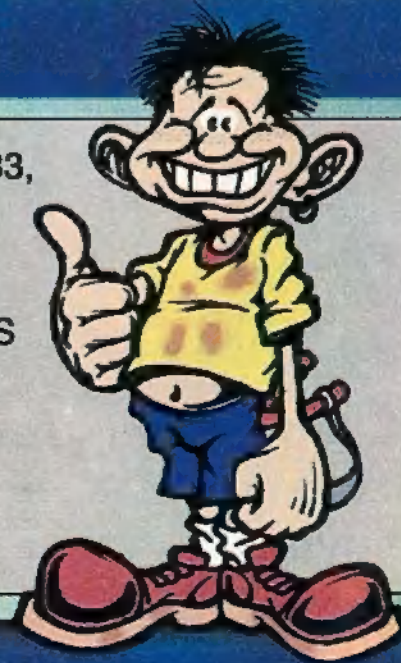
Tesztátlak: Drink or Die BBS

Grafika:

Hang:

Design:

IQ:





velezőlapon, a levél hátulján megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levélben értelem szerűen a játék sorszámahoz kell beírni. (Figyelem, van olyan játék is, amelynél a levél elejére kell felírni a megfejtést, pl. Microsoft játék!) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetők, az egyéves előfizetők négyszeres, a féléves előfizetők pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük a gömbben). A megfejtéseket a következő, a nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

## FELHASZNÁLÓI INFOK:

WINDOWS 95 TIPPEK	22
OEM INFO	17
INTERNET	24
PROGRAMOZÓI TIPPEK ÉS TRÜKKÖK	26
DECIBEL	29
DVD	30

## ÁLLANDÓ ROVATOK

NEWS	6
ELSŐSEGÉLY	34
UBOYKA POSTA	19
MADE IN HUNGARY	35
EXKLUZÍV	46
LAMER ROVAT	38
APRÓHIRDETÉSEK	32
NYEREMÉNYJÁTÉK	33
PARTY TIME	47

MIT, HOL TALÁLUNK?	30
--------------------	----

# BOOT

Egyik nap éppen vidáman kocogok be a HQ-ra, amikor a legújabb munkatársunk elém dönt vagy 300 kérdőívet, hogy értékeljem má'ki. Hé gyerekek, a múlt héten már kiértékeltem kézzel 150-et, az hol van? Öö, hát itt olyan nagy rend van... Na jó, gépesítsük a munkát. Hopp, idebenn csak Quick Basic van. Sucks! Másnap reggel friss aggyal leestem a turbós pacal mellé, és úgy 20 perc múlva máris kész volt a fenomenális Kérdőív kiértékelő program 1234alfabetagammadelta verzió. Ez a nem egész 1.5K-s forrású program olyan fenomenális dolgokra is képes volt, hogy a 6Y4N típusú begépelménye-keket is értelmezze. (Mesterséges intelligencia sajnos nincs benne, mert akkor csak a gépbe kellett volna önteni a sok értékes irományt.) Na abbahagyom - nem szívesen! - énszépítőkéletességem - dícséretét...

WT Pooh

Térjünk rá a kérdőívre! Érdekes volt, mert az egyik kérdéshez nem jutott négyzet. Hát igen, a kérdőív összeállítója (ellentétben a kiértékelőjével) nem volt tökéletes. (De tök életlen igen...) Szóval ami egyértelmű, az a Könyvbarát (82% azaz 18%), a Wurlitzer (34%), a filmajánlat (40%), a DTP rovat (41%) halála. A Ray Trace rovat úgy tűnik megindulhat, hiszen 52%-otok úgy döntött, hogy érdekelné a rovat. Meghajlunk azon 58% akarata előtt, aki továbbra is Adult rovatot szeretne. Ám legyen, majd...! 60%-ot a Demo programozás, és ennél is 3%-kal több olvasónkat érdekelné a Scene rovat. Scene rovatra feltétlenül szükség lesz, hiszen ma reggel telefonált be egy ember (ezzel az esettel szegényebb Ruszi Lamer rovata) és megkérdezte, hogy mi az a Scene. Hát feltétlenül ezzel fogjuk kezdeni a Scene rovatot, meg a CD-t is! Sokan, nagyon sokan (74%) kértetek 4-5 oldalast, izé oldalas leírásokat az arra érdemes játékokról. Természetesen az óhajotok a lap terjedelmének függvénye, az pedig, hogy hány oldalast lesz a PC Ultra az ősszel, még mi sem tudjuk.

Egy biztos, ezúttal összevont számot mutatunk be nektek, amit gondolunk nem volt nehéz észrevenni. Az összevontás oka egyértelmű, picit elcsúsztunk az elmúlt hónapokban, s ezt a lamer... khm. lemaradást egyszer és mindenkorra szeretnénk behozni. Ezért most ezt az összevont számot nem két hónapra kell beosztanotok, hanem csak 1-re, mert július végén már jön is az augusztusi szám, azután augusztus végén a szeptemberi és így tovább. Egy gondot viszont mindenképpen meg kell osztanunk veletek, ez pedig az, hogy választás előtt állunk. Vagy a lap árát rendezzük (felfelé), vagy megmaradunk ennél az árnál, ez esetben picit vissza kell vennünk a minőségből, esetleg az oldalszámból is. Mivel egy közel 100 Ft-os áremelés súlyos anyagi terheket jelenthet sokak számára, ennél kisebb arányú emeléssel pedig már nem nagyon tudnánk kompenzálni az időközben megemelkedett költségeinket, ezért valószínűleg megmaradunk a jelenlegi árnál...

Alig maradt helyünk, hogy ismét bejelentsük: JÖN A CD ULTRA, a legújabb, legolcsóbb, meg minden... , a lényegét hátrébb megtaláljátok. A következő szám 1 hónap múlva már reméljük utcán lesz!

Lajos és a többiek

## PC ULTRA

Informatikai magazin PC felhasználóknak  
Lévfolyam - 5-6.szám - 1996. június-július,  
megjelenik (általában) havonta

Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztő: Rucz Lajos

Helyettes szerkesztő: Gáspár Zoltán (O-man)

Borító: Chronicles of the Sword (PR Poszter)

Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály

Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.

Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.

Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004, E-mail: pcu@hungary.net

HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő száma július végén jelenik meg

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül

belföldi postautalványon, vagy átutalással a

COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.

Ára: 198,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,

fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft

Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül

Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések

tartalmáért nem vállal felelősséget

Lapunk részt vesz a Microsoft®

fiatal felhasználókat támogató programjában

A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi

A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.

Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.

Nyomás: Zrínyi Nyomda Rt. (96 2561/05-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint

számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok



# NEWS

Nincs bevezető, mert már két oldalt írtam, amikor kiderült, hogy mégis egy oldal leszek. Nem baj, majd legközelebb pótoljuk, van olyan, ami még legközelebb is ráér.

A Betrayal at Krondor igazán nagy siker volt a maga idejében, és természetesen tervezték hozzá második részt. Aki emlékszik még, két folytatást is ígértek, de egyik sem jelent meg. Miután a Dynamix feladta a maga folytatását, anyacégük, a Sierra most **BETRAYAL AT ANTARA** néven



**Timecommando**

megint írat egy folytatást. Az RPG-ekben fontos fejlődés, és varázslatok kitalálása állítólag teljesen új lesz. (Én ezt kétem...) A varázslatoknál különböző tudományok kombinálására lesz szükség. A harcrendszerben is valami egyedit ígérnek: "elrejtett" hexa rácson játszódó, komoly taktikai tudást igénylő csaták lesznek. Maga az interface a Krondor-ból már ismerős lesz. (Ősz) A 7th Level is úgy tűnik szeretné piacra hozni évek óta dédelgetett Krondor folytatását, **RETURN TO KRONDOR** néven. (Nyár)

Láttátok a Mechwarrior 2 intróját? Vagy a Crusader: No Remorse-ét? Mindig abban reménykedtünk, hogy a játék grafikája is az intróhoz hasonló minőségű lesz, és mindig csalódtunk. Most azonban egy olyan olyan 3D-s mázskálós-platform verekedős játékkal lep meg minket az Adelaide Software és az Activision, ami leginkább egy intro-ra hasonlít. Ez a **TIME COMMANDO**. Főhősünk egy átlagosnak mondható számítógépszerelő, aki a múltba kerül hirtelen, és szeretne visszakerülni. Az alapfeladat az, hogy a világ legkülönbözőbb tájain, a legkülönbözőbb időkben mindenkit agyonverjünk. A kőkorban kardfogú tigrisekkel, majmokkal, bunkót hajigáló neandervölgyiekkel kell küzdeni. A Vadnyugaton már a Crusader stílusában már lőni is kell tudni, az Ősi Japánban shurikenek és szamurájkardok hozzák el nekünk a győzelmet. A Relentless alkotói most is valami nagy durranást készítenek. A Simcity 2000, a Civilization után jön a **DEADLOCK** az Accolade-tól. A grafika úgy nagyjából a Simcity 2000-et meg az Ascendancy-t idézi. Szoká-

sos istenes játék. Főbb újdonságok: nem automatikusan épül minden, hanem építőket kell kiosztani. A játékot megnyerhetjük úgy, hogy "csak" építkezünk, mint említettem őt város(központ) eléig is lesz. Az efféle játékokban a békés taktikának még esélye sincs - hát itt éppen ellenkezőleg. Rengeg hatásos eszközzel állíthatjuk meg a militánsabb ellenfeleinket. Természetesen mi magunk is lehetünk militánsak - fegyverből sincs hiány. Nagyon kellemes játéknak ígérkezik, kíváncsi vagyok, hogy az Interactive **Magic Destiny**-jével hogyan állja majd a versenyt. Mellesleg ez utóbbiból lesz multiplayer verzió is.

A meg sem jelent Quake trónját már is fenyegeti néhány játék. Az első 3D-s átok az 3D Realms-tól a **PREY** lesz. Ez 6 szabadsági fokkal bírójáték, mint a Descent. A Duke nem teljesen ilyen, például hiába nézel átlósan felfelé, nem repülhetsz arra, csak függőlegesen felfelé. Mellesleg a Duke engine-jét három éve kezdte írni egy akkor 16 éves srác, Ken Silverman. Erre, a Build engine-re épül még majd a **Shadow Warrior** és a **Blood** is. No de térjünk vissza a Prey-re! Az árnyékolás lesz itt a különleges: mindennek, a mozgó játékosoknak is megvan az árnyéka, természetesen



**Unreal**

nem éles, hanem elmosódó kontúrral. A fények nemcsak fehérek lehetnek, egy látató például vörös fényt vet mindenre, például egy arra tévedő szörnyre. Lehetnek mozgó fényforrások is. A fejünket is külön mozgathatjuk - tehát nem csak arra mozgathatunk amerre nézünk! Kíváncsi leszek, hogy a több fős játékok élvezetéhez mekkora hardver kell majd... (Végül négy darab Pentium200-zat, 3D-s gyorsítókártyával...) Pedig eszméletlen hangulatot ígér a stáb...

A következő efféle klón legyen mondjuk az **UNREAL** az Epic Mega-games-től. Eddig az Epic-et leginkább a Pinball-jukról ismertük, de ez az Unreal valóban hihetetlennek tűnik. Windows 95 alá készül, hogy a DirectX segítségével gyorsan futhasson nagy felbontásban. Akárcsak az előzőnél itt is 6 szabadsági fokkal mozogha-



**Prey**

tunk, mozgó fényforrások világítanak itt is, fantasztikus zenét és grafikát ígérnek. Úgy látom, hogy a leginkább valóság-hű textúrák ebben a játékban lesznek...

Térjünk át más vizekre, mondjuk a Lucasarts-hoz. Lesz **DF II**! A Csillagok Háborúja sorozatból és a **JEDI KNIGHT: DARK FORCES II** címből szinte következik az, hogy a fő fegyver a fénykard lesz. Persze azért van egy halom másik fegyver is, de sajnos semmi új poén (mondjuk lángszóró, vagy Homing/Smart Missile) a fénykard használatával az Erőben egyre gyakorlatabbak leszünk, és ezzel egész elképesztő ké-



**Afterlife**

pességre tehetünk szert: átlátunk a falakon, begyógyítjuk a sebeinket, meg persze tárgyakat mozgathatunk.

Van még egy Csillagok háborúja cucc: **X-Wing vs. Tie-Fighter**. Hát ez várható volt. Természetesen még az eddigieknél is szebb grafikával, érdekesebb küldetésekkel fogunk találkozni. Azonban az igazi durranás az, hogy akárcsak az előző (a DF II), ez is játszható hálózaton!

A harmadik Lucas játék az **AFTERLIFE**. Humor (kicsit abszurd), stratégia, szimuláció összegyúrva egy kellemes kis játékban. Bolygó, város, vidámpark helyett egy idegen világ mennyországa (és poklát) kell igazgatni. Gondoskodni kell az elosztóközpontról (a hét fő jött és bűn szerint) a két terület között, és minden betérő lelket a maga vallása szerint kell eligazítani. Egyes vallások szerint mindenki a mennyországba kerül, mások pedig hisznek a reinkarnációban.



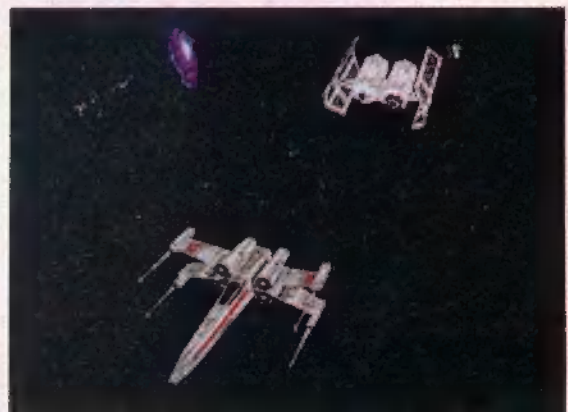
**Deadlock**

Ezeknek speciális visszazsallító-járműveket kell építeni. Ha jól működünk, nem marad el a jutalmunk, de ha rosszul, akkor szó szerint pokoli kavardásban lesz részünk. A két Monkey Island meg Sam&Max után mindig azt hittük, hogy úberelhetetlenül hülyék, reméljük az Afterlife is folytatja ezt a tradíciót.

Nemcsak a Lucasarts cégtől várunk több jó játékot. A Scavenger egy játékából kiadott egy kicsi kis demót, és mindenki totál lehalt a láttán. Igen, az **INTO THE SHADOWS**-ról beszélek. A mostani E3-on már egy (valamennyire) futó verzió is kint volt. Az ITS-t nagyon egyszerű elképzelni, ha valaki látott már Virtua Fighter-t (Tekken-t, Toshinden-t stb.) meg Alone in The Dark-ot. A két típust keresztezni kell és már kész is az ITS. Képzeld el az Alone-t, annyi változtatással, hogy a képek nem statikusak, hanem a kamera követ minket mindenhol; állandóan változtatva a nézőpontunkat. A demóban is láthatuk ezt, és egyébként egy aranyos utility-val át is lehet írni a kamerák helyét az ITSDEMO.EXE-ben. (Remélem a CD-n találkozhattok ezzel!) Természetesen az egész SVGA-ban játszódik, gyengébb gépeknek azért VGA-nak is kiadják. A Virtua Fighter-ből (meg az összes verekedős játékból) nemcsak a mozgó kamerát vették, hanem a Combo és Special mozgásokat is. A játékot tényleg 99% assembly!

Azonban a Scavenger nemcsak a volt Triton csapatból formálódott, és nemcsak az ITS-sel készül robbantani. Ezekről majd a duplaszámban!

WT Pooh



**Xwing vs. Tie Fighter**

Ugye megrendelted már a CD Ultrádat?



## Játék

1

Melyik ismert sportrendezvénnel hozható kapcsolatba az ECTS helyszíne?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. ECTS CD-s mappát sorsolunk ki.

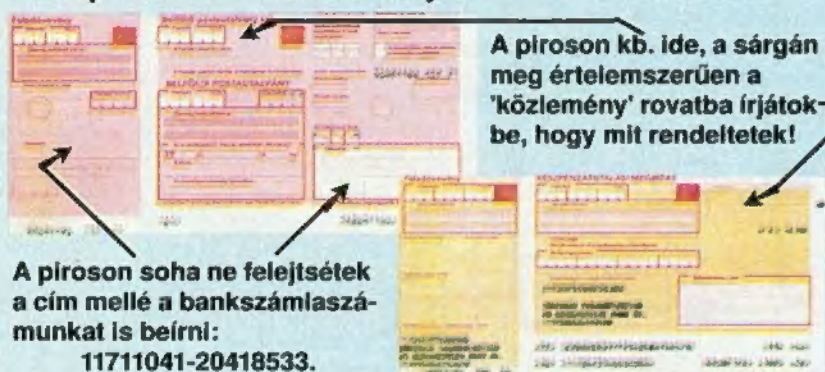


## Hogy töltsd ki a csekket, ha rendelsz tőlünk valamit:

A képeken illusztrált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak a csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, a pénzt rózsaszín Belföldi Postautalványon adjátok fel a postán, hogy a képen jelzett helyre, az összeg mellé is írjátok fel, hogy mire adtátok fel a pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelezgessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond hamarosan megoldódna.

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'

a szerkesztők



A pirosan kb. ide, a sárgán meg értelemszerűen a 'közlemény' rovatba írjátok be, hogy mit rendeltetek!

A pirosan soha ne felejtsetek a cím mellé a bankszámlaszámunkat is beírni:

11711041-20418533.

2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'

## Könyvajánlatunk:

Évkönyv'93/94

Ára: utánvétellel 449,- Ft

Csekkes előre befizetéssel: 200,- Ft

PC-s játékok 4.

Ára: uv.:699,- Ft

Előrefizetéssel: 599,- Ft

PC-s játékok 3.

Ára: uv: 649,- Ft

Előrefizetéssel: 500,- Ft

COMMODORE VILÁG  
ÉVKÖNYV '93/94



BAJUSZ-BORS-CSIPIA-HORVÁTH  
**A PC-k hangja**



A PC-k hangja

Ára: utánvétellel 1.499,- Ft

Csekken előre befizetéssel: 999,- Ft

A PC-s játékok könyvsorozat 5. kötete, mint könyv nem jelenik meg! A könyv teljes szöveganyaga megjelenik a CD Ultra 96/1. CD-n. Akik eddig előfizették a könyvet, választhatnak: vagy a CD-t kérik, vagy visszaküldjük a befizetett 598,- Ft-ot!



## Ilyen még tényleg nem volt! Jön a CD ULTRA 96/1.

Célkitűzésünk az volt, hogy egy - a maga nemében rendhagyó - CD-s kiadvánnyal lepjünk meg benneteket. Erre a meglepetésre várhatóan a nyár végén fog sor kerülni. Először nyár közepén akartuk kihozni, de rá kellett jönnünk, hogy a nyári pangás, nyaralások stb. miatt nem célszerű ez a döntés, így elcsúsztatjuk ezt a nagy eseményt kb. augusztus végére. Nem az volt a célunk, hogy csak azért adjunk ki CD-t, mert nekünk még nem volt. Pontosan ebből a megfontolásból valami egészen mást szeretnénk prezentálni, mint a 'hagyományos' CD magazinok. A kulisszatitkokból azt hiszem már most elárulhatunk egy s

mást:

- Amit ma megvehetsz, ne halaszd holnapra, azonban amit ma már nem vehetsz meg, azt is

megtalálod a CD Ultra 96/1 korongon:

Fent lesz a CD-n a CoV 1-51., továbbá a PC-s játékok c. könyvsorozat 1-2. kötetének, a CoV Évkönyv'91, '92, '95-nek, a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonjának teljes szöveganyaga (beleértve a legendás CoVboy összes levelezését is, illetve egy full Getto gallery-t).

- Amit szerettel volna megvenni, de biztos, hogy nem fog megjelenni.

A PC-s játékok 5. kötetébe tervezett játékleírások, elsőségy és felhasználói infók megtalálhatók lesznek a CD-n.

- SCENE MINDHALÁLIG

Sajnos jelenpillanatban egyetlen hazai CD-s kiadvány sem támogatja komolyabban a hazai és külföldi scene-t. A CD Ultra kb. 300 MB terjedelemben fog tartalmazni scene témát, demot, zenét, gfx-et stb. (különös tekintettel a nemrég megrendezésre került Scenest'96 party díjnyertes alkotásaira). Bármilyen bemutatkozó anyagot szívesen látunk, lemezüjságok, team-ek bemutatkozására a CD-n lehetőséget biztosítunk.

- Internet

HTML3-AS browser, katalógus, több szolgáltató rendszerének kedvezményes kipróbálása és még sok minden más...

- Játékdemók

- Felhasználói programok demoai (ADOBE Photoshop, ADOBE PageMaker, ADOBE Premiere, ADOBE StreamLine, Corel XARA, Corel Draw 6.0...)

- Shareware programok (A szerkesztőség kedvenc utility-jei)

A CD Ultra 96/1 fogyasztói ára 898,- Ft lesz. Ha nálunk rendeled meg a CD-t, június 15-július 15. között 150 Ft kedvezményt kapsz, ha a PC Ultra előfizetője vagy, további 100 Ft-ot megspórolhatsz, ez esetben már csak 648 Ft-ot kell fizetned a CD-ért. Figyelem! Július 15 után a kedvezmény mértéke tovább csökken!

A CD megrendelhető a 31-32 oldalról kivágható, kifénymosolható stb. levél segítségével, ez esetben mi küldünk csekket. Természetesen közvetlenül is előfizethető a szerkesztőségben, postán belföldi postautalványon, vagy banki átutalással az impresszumban közölt bankszámlaszámra.



# Roger Zelazny and Jane Lindskold's CHRONOMASTER

- Mr. Korda, kérem segítsen! Tudom, hogy visszavonult, de szükségünk van Magára! Ön a megfelelő ember arra, hogy helyreállítsa a zseb-univerzumok tarthatatlan állapotát... Maga volt a legjobb a szakmában, míg vissza nem vonult, de még most sem találtunk senkit, aki vetekedhetne az Ön képességeivel. Könyörgöm! Vállalja el ezt a feladatot!

- Miről lenne szó?

- A zseb-univerzumokat valakik,

ta, csillagász, valamint diplomata. Az egyetlen probléma az, hogy visszavonult. De ezen segít a játék elején lejátszódó párbeszéd. A feladatunk tehát adott: Vissza kell állítanunk az univerzumokat a rendes működésbe. Na de mi ez az egész univerzumosdi? A válasz egyszerű (Annyira azért nem): A jövő technikája lehetővé teszi az ún. pocket universe-ek létrehozását, és ezáltal a fizika törvényei is újrafogalmazódtak, ez tette lehetővé a mágia megjelenését is. Hát, mindenesetre elég különös egy sztori...

A játékot alapvetően két dolog építi fel. Az egyik az űrhajónk, aminek a neve Jester.

Itt utazgathatunk az univerzumok, és azokon belül a bolygók között. A játék elején is itt találjuk magunkat. Középen helyezkedik el a

munikálni a PDA (Personal Digital Assistant) segítségével.

Miután leszálltunk valamelyik bolygóra, megpillanthatjuk hőnket teljes egészében. A kis szösz. A kaland rész valóban ekkor kezdődik el. A szokásos dolgok mellett (walk, talk, look at, push/pull, open/close, stb.) akad még egy-két érdekes dolog, ezekre térnénk ki most. A menüt úgy csalogathatjuk elő, hogy a hosszú téglalap alakú mezőre klikkelünk, amiben a zöld szöveg van. Ugyanígy tüntethetjük el. Menjünk szisztematikusan balról jobbra. A kilenc kis ikon közül csak a kis számítógép és a mentőv

szorul némi magyarázatra. Előbbi az Options, utóbbi pedig a quicksave. Mellette helyezkedik el egy bogárfejű ikon, ez a Bottled Time Indicator, s ez mutatja, hogy mennyi időkapuszulája van még Korda-nak. Középen van az Inventory, jó sok hellyel. Mellette a Resonance Tracer található, ez az egyik eszköze annak, hogy megtaláljuk a bolygó World Key-ét. Ehhez pontosan oda kell menni, ahol a magnetic north található (Általában Jester szól, ha a közelében vagyunk), majd ráklikkelni

erre az ikonra. Ezután használjuk a Direction Findert (nagyító alakú ikon), ami mutatja nekünk, hogy hova is kell mennünk. Maradt még három pici ikon, az egyik már az ismert bogárfej, innen tudunk időkapuszulákat kiszedni. A másik a PDA, ennek a segítségével tudunk kommunikálni az űrhajóval. És az utolsó a Universal Tool, ami egy fénykardhoz hasonlít leginkább, csak több lehetőséggel. Tudunk vele csava-

rozni, kalapálni, és a későbbiekben szerezhetünk hozzá még több opciót. Kezdsnek járjuk végig az összes bolygót, amit ismerünk, keressük meg a World Key-eket. Ezt megpróbálják megnehezíteni számunkra kaland elemekkel, pl. nagy, nehéz szobor áll a magnetic north-on, stb. Van viszont egy dolog, ami meglehetősen leegyszerűsíti a játékmenetet: A tárgyakat csak abban az univerzumban tudjuk hasz-



## Hol a fenében lehet a Construction-yard?

vagy valamik bezárták, ezáltal időzárt állapotba kerültek. Életek ezrei forognak kockán! A feladat az lenne, hogy az univerzumokat újra működésbe hozza, ahogyan megalkotásukkor működtek. Ehhez meg kell találnia az egyes bolygókön a Világkulcsokat, melyek valójában az adott univerzumban belüli koordinátái a bolygónak. Vigyázzon, ha landol valamelyik bolygón, akkor feltétlenül szüksége lesz palackozott időre az életbenmaradáshoz

- Azt hiszem negyven év után nem Magának kellene magyaráznia a munkámat...

- Ne haragudjon, nem akartam megbántani. Nos tehát, hogyan dönt?

- Hmmm. Rendben van hölgyem, elvállalom.

Ezzel a sztorival indul a Capstone legújabb projektje, a ChronoMaster. A játék egy nagyon szép renderelt grafikájú cyber-adventure. Mivel az alkotásakor a DreamForge is közreműködött, kapott egy kis fantasy beütést is. Ez elég furán hangzik, mivel a két fogalom nem nagyon illik össze. Ez a párosítás adja a játék utópisztikus hangulatát, ami azért mégis kellemesre sikeredett.

Remélem az már mindenki előtt világossá vált, hogy a játékban Rene Korda-t alakítjuk, aki specialista az univerzumtervezésben, földfelszínszakértő, kitűnő űrhajópilóta.



## Nem úgy néz ki, mintha ezrek élete forogna kockán...

Communication Console, ami gyorsabb a fényénél is (a gépkönyv szerint), ezáltal igen rövid idő alatt kapcsolatot teremthetünk bárkivel, persze csak ha tudjuk, hogy hol van az illető. Eszreveszünk a console mellett egy kiscsajt is, ő (is) Jester, hajóra installált "Starship Intelligence Module". Képzeli el úgy, mint Kitten a Knight Riderből. Fent a kisebb ablakban van az Options menü. Ha jobbra fordulunk (Klikk a képernyő jobb szélére), akkor elénk tárul a hajó adatbázisa.

Van itt minden a személyes adatoktól kezdve a nagy abc-s adatbázisig minden. Ha nagyon unatkoznánk... A másik oldalon vannak a közlekedést lebonyolító műszerek. A bal alsó ikonon kijelölhetjük a céluniverzumot, a jobb felsővel a kívánt bolygót, a bal felsővel pedig a bolygó felszíni leszállópályái közül válogathatunk. A negyedik gomb megnyomásával pedig útnak indul kicsi hajónk. Ha nem a hajónkban vagyunk, akkor is tudunk vele kom-



## Korda Zolg! Save-eljen!

nálni, ahol felvettük őket. Döntse el mindenki, hogy ez most pozitívum, avagy negatívum. Pár dolgot csak úgy tudunk működésbe hozni, ha palackozott időt használunk rajta, mivel most az univerzumokban (elvileg) nincs idő.

Röviden ennyi lenne a játék ismertetése, most kitérnék az értékelésre. Hardware szempontból nem okozott csalódást, szépen futott a DX-4-esemen 8 mega Rammal. A grafika lenyűgöző, a

hangok is profik (Főleg Jester narrátora). A sztori viszont szerintem egy kissé idiótára sikeredett, s ez sokat ront a játékon. A kaland sem valami eget rengetően nehéz, kb. 3 nap alatt végignyomható. Idegesítő dolog még az, hogy az ember minden mozdulatára betölt valami animot (De tényleg!). Szóval ez a game sem egy nagy durrahás, kb. közepes kategória. Ja, meg kell még említenem, hogy a játék Roger Zelazny emlékére készült (Igen neves science-fiction és fantasy író). Tehát: In memoriam Roger Zelazny.

Iwo / OrionDesign



## Ahá, Musztaf? Szóval itt seftelsz?!

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Capstone, US Gold, ...  
Teszt példány: KoBaK Kft.

Grafika:   
Hang:   
Design:   
IQ:

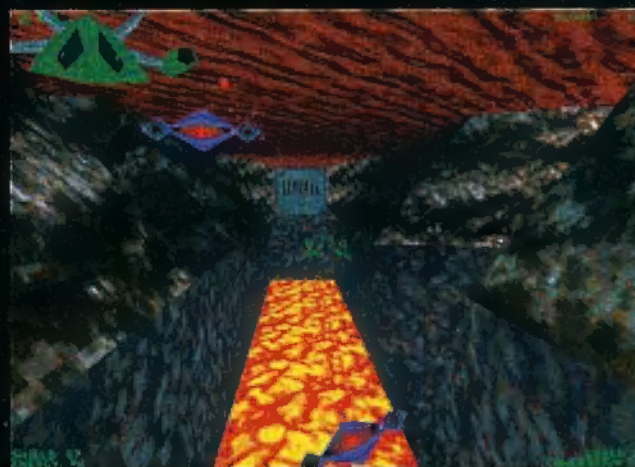




# DESCENT 2™

Ismét a kezünk közé került egy 2. rész... Bár neves és kedvelt játék folytatásáról van szó, manapság az üzleti trendek ismeretében valószínűleg sokan fintorognak már a 'II.' hallatán is. Őket megnyugtathatjuk: ezúttal nincs szó elkapkodott, kinkeservvel időben piacra dobott kacról. A Descent megjelenése óta eltelt 1 év alatt nem kis munkát fektettek az első igazi 3D-s engine-be,

ből (látta azt egyáltalán valaki rendszeren futni?). Most persze szó sincs erről. 640x480-ban egy P90-en jó videokártyával akár 40-50 frame/sec is elérhető, és 320x400-ban 486-on teljesen élvezhető a móka a legrészletesebb megjelenítéssel (persze azért itt sem Tridenttel). Az első nagy dobás tehát az engine feljavítása, az akkori mezőnyben nagyszerűnek számító rendszer mostanra legalább másfélszer gyorsabb lett. A második remek húzás az AI tökéletesítése. Az első részben a nehezebb fokozat arról volt felismerhető, hogy a robotok hihetetlenül agresszívok és gyorsak voltak, de semmi több. Itt meg átgondolt stratégiával esnek nekünk, és ha túl nagy



Baráti társaság...

és sikerült is a '96-os elvárásoknak maximálisan megfelelő programmal előrukkolni. Nézzük, mit is alkottak Parallax-ék!

Az 1db CD csurig lett tömve, 350M adat és 12 audio track kapott helyet rajta. Az audio-nál rögtön meg is állhatunk egy percre, ugyanis erőteljes váltás az első rész sokak szerint atmoszférikus, szerintünk szörnyen vérszegény zenéje után. Kevés játékban találkozunk az ember pl. Type-O-Negative-val... Könnyen lehet, hogy sokaknak nem fog tetszeni a helyenként rendkívül agresszív muzsika, de a harchoz remekül illeszkedik (hasonlít ahhoz, amikor az ember DOOM deathmatch mellett Pantera-t hallgat, bár azért közel sem akkora élmény...). A fél CD-nyi adat nagyobb része természetesen animáció. A képmínőség egyszerűen fantasztikus, ennek persze meg is van az ára, ugyanis a nagy méret mellett egy 486-on közepes/jó videokártyával csak 320x200-ban élvezhető. Mindenképpen érdemes nézegetni, minket hangulatában a Syndicate-re emlékeztetett, bár kicsit vontatottabb.

Itt jegyeznünk meg, hogy az install során megtehetjük, hogy mindent felmásolunk a winchesterre, csak az audio megy a CD-ről. Érdemes egyszer 300M-nyi helyet csinálni, és megnézni az animációkat nagyfelbontásban, mert ugye a HD feltehetőleg gyorsabb lesz, és nem is foglal annyi



processzoridőt...

Ha sikerült átvégödnünk az igen hosszadalmas installáláson és az intro-n, kapunk egy szép nagyfelbontású főmenüt. Szinte minden ismerős lehet az első részből, főleg a nagyfelbontás a rosszlelkű Descent 1.4-

fatal lennének, akkor attól sem riadnak vissza, hogy valami nagyobb teremben többen összegyűlve megvárjanak. A primet azonban az egyik kis zöld mocsok viszi el. Azt még meg lehet émszteni, hogy fél óráig kell lőni a 4. szintű quad-lézerrel (ráérünk...), azonban az már kissé felháborító, hogy barátunk lopkodni látnak. Persze előszeretettel viszi el a quad-lézert, csak hogy biztos legyen, hogy a játékos a haját fogja tépni. Ezek után nem lenne meglepő, ha később még nagyobb aljasságok várnának ránk (lennének még ötleteink...). Valamelyest pozitívum, hogy került egy segítőtárs is: úgy hívják, hogy guide-bot, a továbbiakban csak Józsi. Neki az a feladata, hogy megkeressen bizonyos dolgokat a pályán, aztán minket odavezessen. Ha megtalált valamit, akkor elkezd körkárni köztünk és a céltárgy között, így nem nehéz követni. Elsődleges célja, hogy a kulcsokat, a reaktort és a kijáratot megtalálja nekünk, de bármilyen bonus, rabok, vagy akár robotok keresésére is beldomítható. Némi kellemtelenséget okozhat, hogy ha forgalmasabb helyeken mászkál, akkor a nyakunkra hozza az ellenséget is, ezért felkérhetjük, hogy további parancsokig kopjon le. Amúgy masszív kis darab, igen nehéz szándékosan lelőni, de azért nem halhatatlan...

A lövöldözős játékok egyik legfontosabb összetevője a fegyverzet. A Parallax nem volt szűkmarkú: kétszer annyi fegyverünk van, mint a Descentben, minden pukkantó mellé került egy erősebb változat is. Most csak az újakat soroljuk fel:

- Super Lasers: Gyakorlatilag az 5. és a 6. szintet jelentik a lézernek. Izmos, nem fogyaszt sokat, gyakran tüzel, egy szóval kellemes.

- Gauss Cannon: A Vulcan eggyel nagyobb méretben. Lassabban lő, de jóval durvábbat.

- Helix Cannon: Mint a Spreadfire, csak nagyobb területre.

- Phoenix Cannon: Turbo-Plasma. Yeah!! Abszolút kedvenc, a lövedékek lepattognak a falról.

- Omega Cannon: Természetesen a Fusion Cannon párja. Még több energiát fogyaszt, még nagyobb lő, de iszonyú lassú...

Akárcsak az ágyuknál, a rakétáknál is megnőtt a létszám, mindegyik kapott egy nagyobb testvért is.

- Flash Missile: Ez a leggyengébb újdonság, a kézikönyvből kimaradt, talán csak annyit róla, hogy elég gyors.

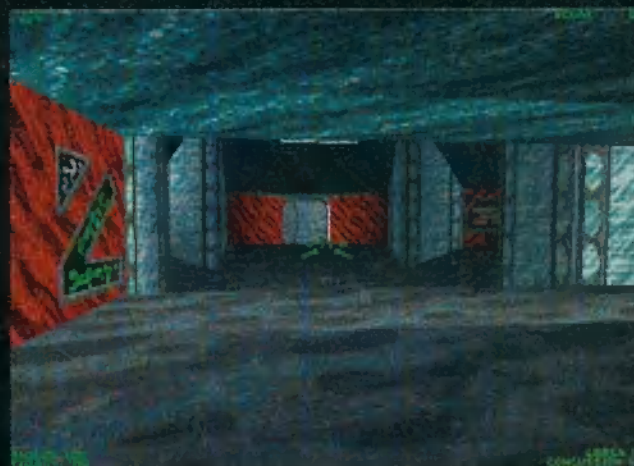
- Guided Missile: Kézi irányítású rakéta, az irányítópuh egy kis képernyőjén követhetjük nyomon a haladását (ez minden rakétára igaz, ha ezt a lehetőséget az Options menüben bekapcsoljuk).

- Smart Mines: Két lényeges különbség van a hagyományos Proximity Bombhoz képest:

- A robbanás utáni repe-szek a közeli célpontokra rontanak

- A telepítőt nem bántja a robbanás

- Mercury Missile: Fast and furious... hmmm, bocsánat... gyors és igen erős



E helyen kezdődik minden bajunk

rakéta.

- Earthshaker Missile: Egy óriási robbanás után a szerencsétlen túlélőknek jópár bivalyerős lövedékkel kell szembenéznük. A kézikönyv szerint: "Bánj vele tisztelettel!"

A bonus-tárgyak is megszaporodtak, az újdonságok:

- Afterburner: Utánégető. Amikor működik, kétszeres sebességgel mozgunk. Vigyázzunk rá, nagyon jól jöhet pl. egy hősies meneküléshez.

- Headlight: Fényszóró, a hajó energiájából táplálkozik.

- Energy to shield converter: A név magáért beszél...ne, de sajnos van két apró hátránya:

- Csak a 100 egység feletti energia konvertálható

- 2 energia -> 1 pajzs



Ez itt a Józsi...

Van még egy tárgylajta, a Marker. Ebből 1 játékos esetén 9 van, multiplayer játékban fejenként 2. Ha letesszük, adnunk kell neki egy nevet, ezután amikor valaki elhalad mellette, betelefonál. Több játékos esetén a Marker kamerájának a képét is kihozhatjuk az irányítópuh egy képernyőjére, ennek előnye (és ugye a másik oldalról a hátrányait) talán szükségtelen ecsetelni...

Most pedig értékelgessünk egy kicsit.

Az engine-t ugyan korszakalkotónak nem lehet nevezni, hisz szinte semmi új nincs benne, azonban a nagyarányú sebes-növekedés nagyfelbontásban igen dicséretes.

A hangok az első részben is nagyszerűek voltak, ez továbbra is áll. A zene szerintünk remekül illik a játékhoz, semmi köze az első rész idétlen prűtyögéséhez.

A grafikában nemigen van változás, leszámítva persze az animációkat, az új robotok azonban ötletesek és jól ki vannak dolgozva.



A játékmenet lényegesen jobb, mint a Descentben, ezen a game-n nem lehet elaludni, és időnként szörnyen perverz meglepetéseket produkál.

Összegzésében, a 3D-s lövöldözős játékok népes tábora egy igen értékes taggal bővült. Jó mulatság, nekünk ugyan a Duke jobban tetszik, de akik a DOOM-mal szemben a Descentre esküdtek, azok minden bizonnyal egyenesen imádni fogják.

Bryan

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Parallax Software  
Teszt példány: Mixim Kft

Grafika:   
Hang:   
Design:   
IQ: 





# VIRTUAL SNOOKER

Tegnap egy fergeteges ötletnek köszönhetően Uboykával, Zool-lal és

Ca\$h barátunkkal biliárdozni mentünk egy local biliárdklubba, ahol inkább az ökörködésen és egymás 'ízélgetésén' volt a hangsúly, mintsem a játékon. Időközben a mellettünk levő snooker asztalhoz megérkezett egy Liu Kang-ekből álló (kínai...) társaság, és nekem csak akkor jutott eszembe, hogy ma még meg kell írnom ezt a leírást. Nos, ha már valaki arra adja a fejét, hogy számítógépen snookerezik, akkor mindenképpen a Virtual Snooker-re tegye

SB klónt is. A másik nagy pozitívum, hogy a program támogat egy rahedli (hogy micsonda szavakat tudok én generálni...) hangkártyát, olyanokat is, amiket még életemben nem láttam. Egy mai játékoknál már alapkövetelmény, hogy Hi-Res módban is fusson. Erre most sokan azt mondanák, hogy "persze, arra találták ki a Pentiumot", de nem! Én egy DX4-100-on teszteltem, és (kaspaszkodjatok!) 1024\*768-ban gyönyörűen futott!!! Igaz viszont

snooker-iskola. Steve bácsi az alapoktól kezdve magyarázza el az lökéseket, technikákat, a csavarást, és az összes ehhez hasonló trükköt. Minimális angoltudással és egy kis odafigyeléssel tökéletesen érthető magyarázatot kapunk, de akinek ez nem lenne elég, mindezt megtekintheti a CD-n található 52 percnyi filmben is, szintén egyszerű, világos magyarázatokkal megspékelve. Szeretném megemlíteni, hogy a CD-n található film nagyon jó minőségű, ennek

ni, a VS-ben erre is lehetőségünk van. Egy kis könnyítést kaphatunk, ha bekapcsoljuk

a Ball Paths opciót, így a golyók majdan pályáját láthatjuk kirajzolva. És végül talán a legfontosabb: a lökés. Az erősséget nem beállítással szabályozzuk, hanem az egerrel. Az 'S' billentyű lenyomása után az egeret mozgatva együtt mozog vele a dákó is, és így igazán 'real feeling' a játék.

A főbb billentyűfunkciók a játék során:

**A:** Váltás AIM módba. Itt az eger jobbra-balra mozgatásával a dákó (Cue stick) állásán, felle mozgatásával pedig az asztal dőlésszögén változtathatunk. A bal gombot nyomva tartva és az egeret hátrahúzáva közelíthetünk az asztalhoz (Zoom in), ugyanígy előtolva pedig távolabbi képet kapunk (Zoom out).

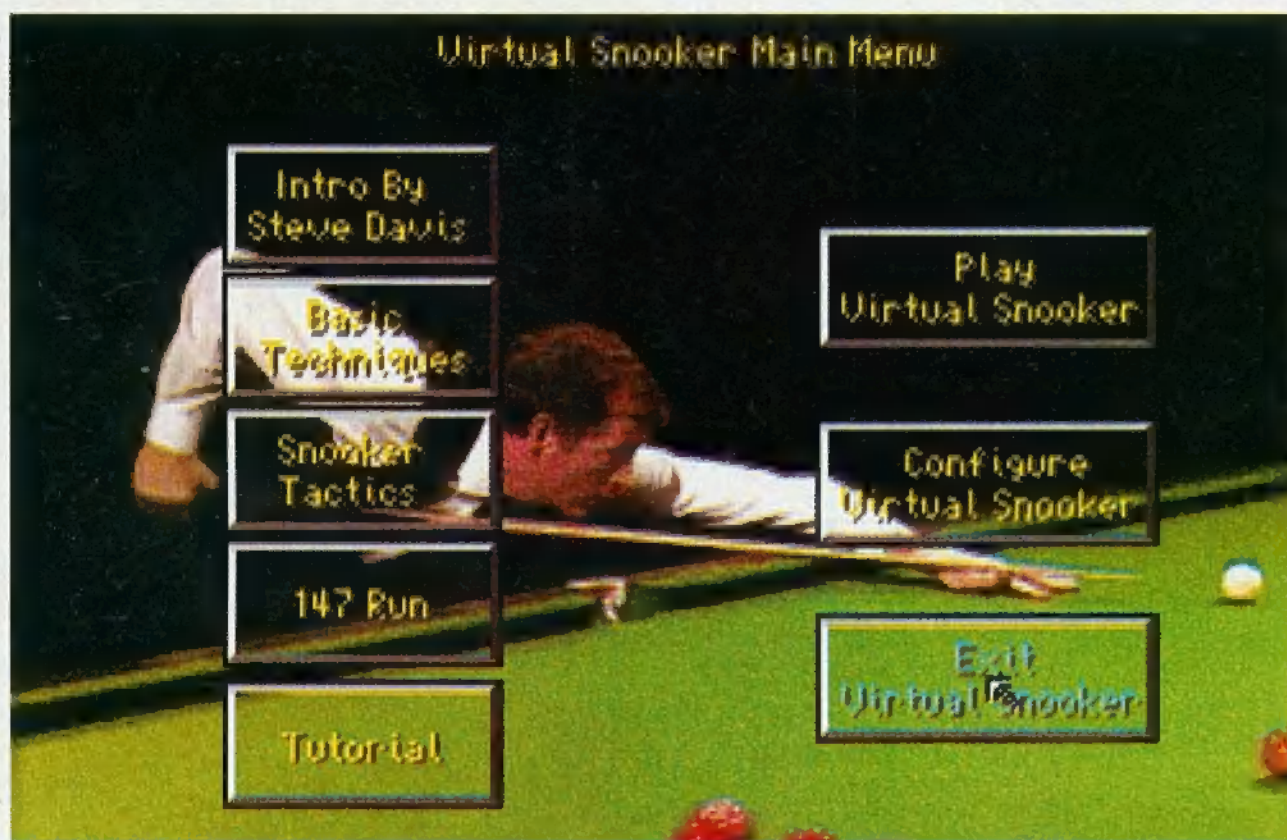
**Z:** Ha nincs türekmünk kivárni, amíg a lövés után a golyók felveszik a végső pozíciójukat, a Z billentyű lenyomásával automatikusan a lövés végére ugorhatunk.

**S:** Lövés (Shot). A billentyű lenyomása után az egeret hátrahúzáva a dákót hátrafele mozgathatjuk, előretolva pedig ellökhetjük a golyót. Itt érezhetjük igazán a valósághű kivitelezést, hiszen minél gyorsabban lökjük előre a mouse-t, annál erősebb lesz a lökés.

**V:** Nézet váltás (Change View). Az egerrel forgathatjuk az asztalt jobbra-balra, vagy változtathatunk a dőlésszögén.

**B:** A dákó emelése. Néhány trükkös lövésnél a golyót felülről, valamilyen szögből kell megütnünk. A dákó végét rágcsálónk előre-hátra mozgatásával emelhetjük illetve süllyeszthetjük. Az ilyen lövések sikeréhez igen sok gyakorlás szükséges, aki pedig előben is ki akarja próbálni ezt a fajta mókát, az az első pár alkalommal vigyen magával tűt meg egy tekerics zöld cérnát a posztóvarráshoz. Egy ilyen lövés után a dákó automatikusan visszaáll az eredeti pozícióba.

**C:** Magyarul elég nyakatekert lenne megfogalmazni, a lényeg az, hogy kiválaszthatjuk,



le a voksát. Node menjünk csak szép sorjában: A program a Virtual Pool után, 1996 elején látott napvilágot. Amikor felnyitottam az Interplay-féle dobozt, egy CD és egy igazán szép, színvonalas kézikönyv akadt a kezembe. Mivel a snookerhez vajmi kevés közöm van, beültem a kádba két liter kóla meg egy tábla csoki társaságában, és művelődni kezdtem. Mikor magmára csavartam a törölközőt, már szinte snooker-szakértő voltam, megtudtam mi az a cue ball, cushion, kiss, frozen, meg még vagy ezerféle szakki-fejezés. A programhoz a készítő a világ talán legjobb snooker-játékosát, Steve Davis-t hívták segítségül, és ha két ilyen nagy név, mint Steve Davis és az Interplay egyszerre szerepel, az már jelent valamit. A Virtual Snooker nagyon megközelíti a eredeti játék hagulatát, nézzük most meg dolog technikai részét:

Az install nagyon szépen lefutott, automatikusan felismerte a GUS-t, sőt, még egy elfuserált

hogy egy 2 megás Genoa Phantom videovezérlő is közreműködött a dologban. A gépkönyv szerint a minimum hardver egy 386/33-as és 4MB RAM! Ez igazán dicséretes a mai "akkorisvegyélpentiumot" alapelvű játékok mellett. A javasolt konfiguráció egy kicsit több, DX2-66, duplasebességű CD, és Vesa-s monitorvezező. A legelvetemültebb Bill Gates rajongók számára meg kell jegyeznem, hogy a VS fut Windows környezetben is.

A programot elindítva először Steve Davis köszönt bennünket, majd a főmenüben találjuk magunkat. Innen akár mehetnénk is rögtön játszani, de azért vessünk egy pillantást a többi menüpontra is. Akik hozzám hasonlóan nem túl járatosak snooker világában, azok számára található itt egy komplett

válassza a LOW QUALITY-t.

Lássuk, mit mondhatok azoknak, akik profi játékosok, és a minél valóságosabb játékot részesítik előnyben. Mindenki ünnepelhet, hiszen az igazi játékban található szinte összes lehetőség bele van építve a programba. Változtathatjuk a nézőpontunkat, rázoomolhatunk az asztalra, egy gombnyomással kaphatunk egy felülnézeti képet. Nemcsak egyenesen lökhetünk, hanem csavarhatunk, ugrathatunk vagy bármilyen módozatot használhatunk, hiszen a dákó pozíciója nemcsak jobbra-balra, hanem felle is változtatható. A gyakorlott snookeres tudja, milyen fontos, hogy a golyót ne csak középen lehessen megüt-



## Játék

2

Melyik játékhoz használnak finomabb posztót? A biliárdhoz, vagy a snookerhez?

A helyes megfejtések beküldői között egy Mortal Kombat óriásposztort sorsolunk ki.



hogy a kamera melyik pontot tekintse az asztal középpontjának. Ez a középpont alapbeállításban megegyezik a Cue Ball, vagyis a fehér golyó helyével.

**E:** English. Nem, itt nem ■ nyelvet lehet beállítani (mint azt először gondoltam...), hanem... Na, ezt megint nem tudom egy mondaton belül értelmesen elmagyarázni. Ismét a trükkös lövéseknél van jelentősége, hogy a Cue Ball-t nemcsak középen üthetjük meg, hanem ahol csak tetszik.

**T:** Tracking. A kezdők részére egy kis könnyítés. Segítségével a golyók majdani pályáját rajzoltathatjuk ki a progival. Vigyázzunk, mert az ütőerő változtatásával a golyók nem biztosan fogják követni a program által megrajzolt egyeneseket! Ennek kiküszöbölésére használhatjuk a következő opciót.

**V:** Az ütőerő változtatása. Csak akkor működik, ha a Tracking be van kapcsolva. Ezzel elérhetjük, hogy a Tracking által kirajzolt egyenesek az ütőerő változtatásával alakuljanak. Az egérrel állíthatjuk az ütőerőt, miközben figyelemmel kísérhetjük a golyók későbbi pályáját. HA megtaláltuk a megfelelő erőt, a Space lenyomásával vehetjük rá a programot, hogy pontosan ezzel az erővel küldje meg ■ golyót.

**U:** Undo. Ezzel a billentyűvel visszaállíthatjuk a golyók utolsó lövés előtti pozícióját. Ez nagyon jól használható opció, ha lövéseket akarunk gyakorolni. Természetesen ez nem működik, ha a haverunk ellen, ■ gép ellen vagy modemen játszunk (lásd később). A + és - billentyűkkel változtathatjuk

a visszajátszás (Replay) sebességét. A egy nyolcadtől egészen az 1 (Full) Speed-ig. Ezt bármikor állíthatjuk, még a visszajátszás közben is.

**Alt+C:** Üzenetet küldhetünk ellenfelünknek (Remote Player) a másik gépre. Egyszerre sajnos csak egy soros üzenetet küldhetünk, így ha sokat akarunk káromkodni a társunk mázlija miatt (Igaz Tetris?), akkor vagy válasszunk egy másik off-line kommunikációt, pl. az ordítást, vagy az üzenetünket több darabra bontva küldjük el. **Alt+L:** Load Saved Game /Saved Position. Az utolsó elmentett játékállást tölthetjük be, de Practice módban az utoljára elsave-elt Trick Shots menüt kapjuk vissza. **Alt+S:** Save Game /Position. No comment...

**Alt+Q:** Kilépés az épp aktuális meccsből. Ha véletlenül nyomnánk le, az sem baj, mert a progí visszakerdezőz mielőtt kilépne.

**Alt+T:** A "Push out" szabály alkalmazása, amelyben micimackó (WT Pooh) látogatába indul nyuszihoz, de beszorul. Ja, hogy ez most nem az a mese... Tehát átadhatjuk az ütés jogát az ellenfélnek, bármiféle büntetés (Penalty) vagy egyéb káros következmény nélkül.

A játékkal - mint azt már valahol említettem - játszhatunk gyakorló módban, de a legnagyobb élmény a legjobb barátunk ellen küzdeni, akinek ráadásul nem is kell mellettünk ülnie, hiszen a soros kábelon kívül LAN-on (Local Area Network, helyi hálózat pl. a sulis számítéstermében) és mode-

men is játszhatunk. Gondolom már sokaknak kezd derengeni valami az utolsó játékmódról. Természetesen ■ gép elleni játékról van szó, ahol nemcsak egyszerűen a Géppel állunk szemben, hanem igazi ellenfeleket kapunk profi snookeresek személyében. Ellenfeleink nehézségi sorrendben a következők: E. Z. Pickens, Ima Green, Mrs. Potts, Will Rackum, Eli Safe, Abel Shooter, Steady Freddie, Blacky Potter, és végül a 'főellenség', aki nem lehet más, mint maga Shao Kahn... szóval Steve Davis. Ezek persze nemcsak kitalált és előre meghatározott nehézségi fokozatok, hanem tartalmazzák az egyes versenyzők egyéni stílusát és taktikáit is!!! Egyszer próbáltam meg ujjat húzni magával Steve Davis-sel, de miután az első rontott lövésem után hiba nélkül lerámolta az asztalt, csak azzal tudom vigasztalni magam, hogy biztos nem tud Mortal-ozni.

Nos, ennyi fért a 2 oldalba, sajnos többet nem írhatok mert a főszerk. azonnal idegrohamot kapna, ha még 5 oldalon keresztül leírnám a Snooker sza-





bályait, a taktikákat, az ütések trükkjeit, a pontozást, a büntetéseket, meg sok hasonló dolgot, amiket egyébként mindenki megtalálhat ■ CD-n. Mit is mondhatnék zárásként? A játék nagyon tetszett, annak ellenére, hogy inkább az üsd-vágd-nemapad programokat kedvelem. Kezdőknek és profiknak egyaránt ajánlhatom, hiszen mindenki számára megfelelő nehézségi szintet választhatunk. Maga Steve Davis is azt nyilatkozta, hogy sosem gondolta volna, hogy egy számítógépes játék ennyire megközelítheti az eredeti Snooker hangulatát. Végül szeretnék köszönetet mondani René-nek, aki a rendelkezésemre bocsátotta a gépét, mivel az enyém a bekapcsolás után csak fekete képernyőt produkál (nincs benne proci és alaplap...), Gerinek, aki ketchupot adott a tegnapi melegsénde vicsemhez, végül az Interplay-nek, amiért jó okot szolgáltatott arra, hogy most angolóra helyett a számítésteremben rontsam a levegőt...

Ruszi /MORTAL TEAM

Minimum hardver: 386DX, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Interplay

Teszt példány: Mixim Kft

Grafika:   
 Hang:   
 Design:   
 IQ: 



## SPEA Showtime videokártya

2 MB RAM  
képdigitalizálás  
MPEG dekódolás

44.900,-



Az árak a 25% áfával nem tartalmazza.



# MIXIM

R&M Pentium 100 MHz Intel cache, 8MB RAM, 1.44MB 3DD, 850 MB HDD, 13" színes SVGA monitor, 2MB PCI SVGA kártya, 4x, 8x, 12x CD-ROM 4x, 8x, 12x CD-ROM kártya, hardware MPEG-1 kódolás, 15-tűs csatlakozás, 15-tűs csatlakozás.

199.999,-

Az igazi multimédia számítógép!

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel: 217-8762, fax: 218-6089  
 1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800



Fűjj - gondoltam, mikor először egy külföldi lapban megláttam ■ TerraNova képeit -, megint egy DOOM klón. Egy ideig nem is törődtem vele, egyszer azonban egy szép napon a HQ-n megláttam, hogy ilyen is van, úgyhogy megragadtam, és a buszmegállóhoz cammogtam vele. Hazafelé az úton (most éppen nem jött hozzám Jó-zsi, és egyébként is, volt nálam bérlet) kicsit gyanakodva néztem a feliratokat: System Requirements - Pentium 60 or better... piha! Otthon félénken tettem ■ CD-ROM-ba ■ CD-t, azonban egy kis játék után a rossz érzéseim elszálltak. Egyál-



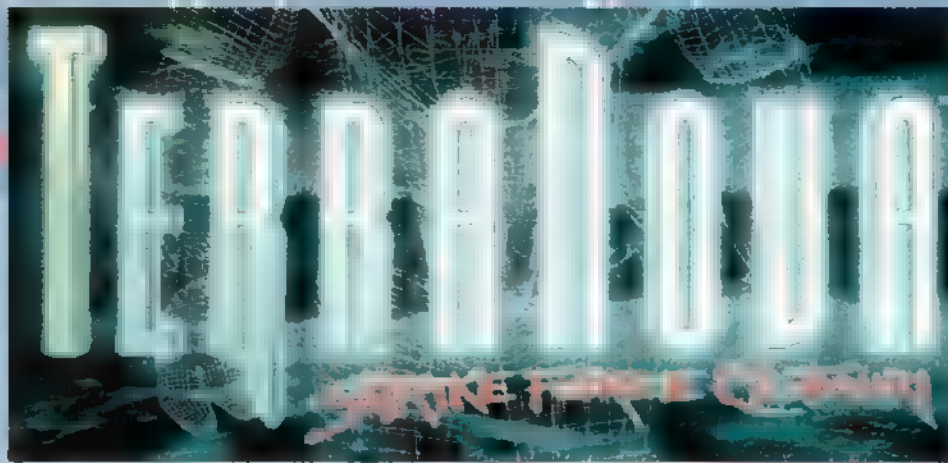
Otthon, édes otthon...

talán nem volt lassú, és ■ DOOM majmolások között is igen kiemelkedő darab (gorilla!).

A story nem igazán csodás, de azért még elmegy: ismét a jövő. Most nem is annyira sötét, de azért itt is vannak rossz fiúk, a kalózok. Azonban a Strike Force Centauri (későbbiekben SFC) megpróbálja őket fékezni. Persze a régi, ócska cuccok helyett itt igen jó ruhába bújva kell írtania a népet... akarom mondani nem is kell mindig e brutális műveletet végezni, mivel nem csak a teljes pusztítás a főcél. Vannak "scout" féle missziók, ahol valamiféle megfigyelést kell végeznünk, de erről még később bővebben olvashatsz. A játékban Nikola apó-t alakítjuk, mivel valamiféle csekély storyja is van ■ játéknak, azonban gondolom ■ készítőik sem gondolták, hogy egy hasonló stílusú játékot ilyen könnyen, egy v-



Gyűnnek ■ nyüvek...



szonylag ócska háttértörténettel fel lehet dobni.

A játék grafikája a Terminal Velocity-t idézi, de kicsivel jobb (például: esőben is vannak küldetések, szintúgy éjszaka, hóban, sárban, stb.). Hardver igényeit tekintve ne higgyünk ■ dobozon feltüntetetteknek, elmegy még egy mezei DX4-100-on is. Hangkártyákból az ismertebbeket támogatja. Zenéje ■ valami egetverő, de nem is olyan rossz: közepes. A játék csomagolása nagyszerű, mint minden Virgin játéka (egyébként észrevettétek, hogy ■ Virgin egyre inkább a piff-puff-bimm-bumm

stílusú játékokat adja ki... Zone Riders, most ez ■ TerraNova, és semmi nagy dobás!).

Miután megcsodáltuk az intro-t, nyugodtan el is kezdhethetjük ■ játékot. Minden egyes küldetés előtt két helyre mehetünk: ■ hálószobába és a nagy haliba. A kuckóban mindenfélét művelhetünk: a polc felső részére kattintva elmenthetjük az állást, vagy betölthetjük, míg alsóbb részeire klikkelve megtekinthetjük kitüntetéseinket. (Te csak a sárga félcéduládat...-Uboyka) A számítógépen megint rengeteg "haszon-talan" dolgot csinálhatunk: e-mail-einket olvashatjuk, az SFC adatai közt turkálhatunk, vagy akár a legújabb híreket is megismerhetjük. A hallban nem sok mindent csinálhatunk, csupán ■ megtekinthetjük, hogy ki mennyi ellenfelet ölt már meg; illetve elkezdhetjük a misszi-

ilyenkor először megkapjuk ■ küldetésünk lényegét (mit kell csinálni, hogyan, hol, mivel, stb.), ami több fajta lehet:

1./ Egyszerű bimm-bumm, öljük meg az összes kalózt (a későbbiekben igen ritka ■ ilyen, ha azonban mégis ilyen kapunk, akkor se örüljünk, mivel akkor már "néhány" ellenfélre is számíthatunk).

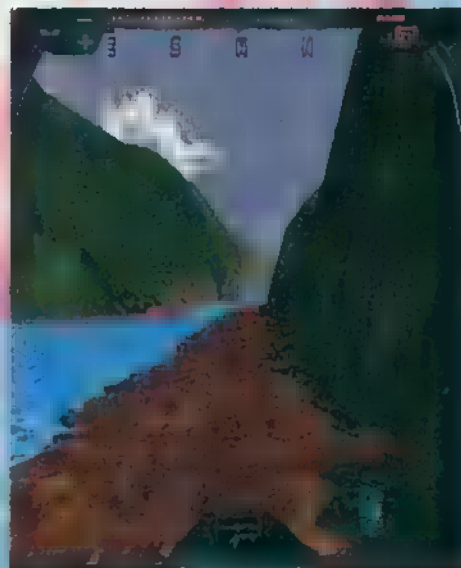
2./ Ez valamiféle felderítő "scout" mission, s ennek az a lényeg, hogy egy kalóz települést bemérjünk, megtaláljunk, esetleg felderítsük.

3./ Védjük meg egy bizonyos járművet vagy személyt ■ kalózoktól.

4./ Valamilyen

ellenséges rakományt anélkül kell megszerezni, hogy az megsérülne (ez talán ■ legnehezebb mission fajta). Ezek után kiválaszthatjuk fegyvereinket, ruhánkat (itt én a scout ruhát ajánlom mindenkinek, ami annyival tud kevesebb, hogy egy kézben csak egy fegyver fér el... általában két darab elég is), a társunkról infokat kaphatunk, és neki is kiválaszthatjuk ■ szerkóját. Igen, segítőtárs. A legtöbb küldetésben (kivétel: a 2. fajtát) egy vagy több segítőtársunk van, akik irányítására később még kitérek.

A kezdet mindig nehéz -



tartja a közmondás. Itt most ez nem igazán helytálló: egyszerűen kiugrunk ■ repülőből és földet érve rögtön kezdhethetjük ■ küldetést. Az első néhány missionban csak a különleges ruha irányítását tanuljuk. Mivel a kezdő játékosoknak és ■ angolul nem igazán tudóknak ez gondot jelenthet, talán érdemes az utasításokat leírnom: a nyilakkal lehet mozogni, "v", "r" - le-, felnézés, space bar - ugrás (az energiánkat veszi le), "+", "-" - közelítés, távolodás (a ruhától függően lehet ez jobb illetve kevésbé jó), "g" - teljes képernyő (ilyenkor ■ TAB-bal lehet bekapcsolni ■ alsó menüket).

Apropó, alsó menük. Középen mindig a térkép található, amit kedvünk szerint nagyíthatunk, kicsinyíthetünk (itt ■ térkép alatt lehet

bekapcsolni ■ 360 fokos módot, ■ ekkor az alsó menük helyén idilli-kus tájkép jelenik meg, amin ■ mögöttünk történeteket láthatjuk).

Jobb szélén megnézhetjük az infokat a ruhánkról (károk, maradék energia, stb.), fegyvert választhatunk (itt megjegyzem: eljutottam egy jó darabig, mégis azt vettem észre, hogy igen "szegényes" a fegyverarzenál...), elengedhetjük a drone-t (ez egy felderítő gömböcske, amit aktiválva ■ távoli és veszélyes helyeket is könnyen felfedezhetjük, három darabot kapunk minden küldetésben) vagy valamelyik A.S.F.-et aktiválhatjuk. Ez utóbbi amolyan "tápszer", ami ■ küldetéseinkben igen nagy hasznunkra lehet (ugrás megnövelő, energiatöltés-gyorsító, stb.).

Bal oldalt pedig ■ csapattársainkról kérhetünk infokat, azaz parancsot adhatunk nekik. Ezek igen egyértelműek (Follow me - kövess, Move here - menj ide és ide, Aggressive mode - hmm... a mai napig nem sikerült rájönnöm, hogy ez mit takarhat:), és még a manualban is benne vannak.

Meg kell említeni az "OPTIONS", ahol ■ kép és a shade finomságát, illetve ■ kép felbontását állíthatjuk be (320\*200 vagy 320\*400.. az már nem is olyan csúnya!).

Hogy milyen is ■ játék? Hááááá, olyan mint mostanában mindegyik: egyhangú. Nem ismerem az okát, de az utóbbi időben - egy-két gyöngyszemet leszámítva (Kingdom 'O Magic, Duke Nukem 3D) - igen rossz a dinnye, pontosabban a játéktérkép. Nem értem, hogyan és miért nem szorul egy kis fantázia a játékirókba! Alkothatnának már valami merőben újat, s akkor ők is és mi is jól járnánk.

Mindezek ellenére azért, ha van rá módod, egyszer azért legalább nézd meg ezt a játékot is, mivel nem is annyira rossz DOOM "klónnak".



Hacker / ORION DESIGN

Minimum hardver: 486DX4-100, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Virgin

Teszt példány: Mixim Kft

Grafika: ■■■■■■■■  
Hang: ■■■■■■■■  
Design: ■■■■■■■■  
IQ: ■■■■■■■■





# FAST ATTACK

"- Kapitány úr! A hangradar jelzi, hogy egy lökhajtásos vadászgép repül el fölöttünk... apró tárgyakat szór le.

- Radarbóják!  
- Riadókészültség. Radalelhárító, felkészülni a kilövésre!  
- Figyelem, torpedó a vízben! ...A torpedó aktiválva... követi a célt!  
- Radalelhárítót kilőni!  
(Vadászat a Vörös Októberre)

Egészen pofás kis tengeralattjáró-szimulátort hoztak ki a fiúk ott a Sierránál. Szívem szerint most egy jó hosszúúúú leírás következne, de sajnos be vagyok szorítva kb. 14000 karakterre. Rövid leszek... :)

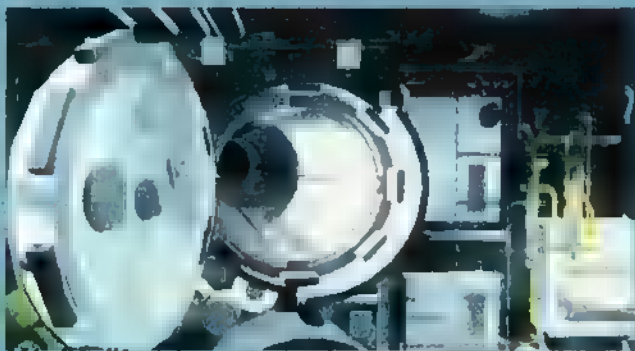
## Kerettörténet:

Hát az most nincsen. Annyi az egész, hogy ki vagyunk nevezve az USA egyik Los Angeles osztályú tengeralattjárójának parancsnoki posztjára.

## A játék:

A lényeg! Kezdet után sokáig szöszmölöl a CD-vel, betölt 1-2 logót, lejátsza a bevezető animációt, majd nagy nehezen kirakja a főmenüt is. Aprópó, animáció. Szóval a bevezető animáció 320x200-as, 256 színű, viszont a játékban a többi helyen már klassz 640x480-as felbontás 256 színnel használatos. Meglepő módon ez érvényes a többi animációra is, azaz SVGA felbontásban szemlélhetjük rakétáink becsapódását, ill. tengeralattjárónk elsüllyedését. Egyszóval cool.

Tehát ott tartottunk, hogy főmenü. Választhatunk gyakorló küldetés (TRAINING MISSION), csaták (BEGIN A BATTLE SET), és új karrier



Kívülről már nem szívesen néznék bele...

(BEGIN A CARRIER) - a szokásos plecsnigyűjtögetés-között. Azon kívül itt lehet beállítani egy csomó dolgot a PREFERENCES menüben (ez a fast.ini file-t módosítja, ha valami nem stimmel, akkor ezt kézzel is megtehetjük), játékállást is tölthetünk NAVAJONHOL, és akár ki is léphe-

tünk a programból. Ja, itt lehet még beállítani a nehézségi szintet is. Gyík (EASY) szinten a hangradar (áhh, legyen inkább szonár :)) pillanatok alatt beazonosítja az adott jelet, a tűzvezetésnél (FIRE CONTROL) sem kell szó-  
ra-koznunk a helyes meg-

oldás (SOLUTION) kidolgozásán, mert az adatok már készen várnak minket (persze a torpedó & co. azért ettől függetlenül célt tévesztethet). STANDARD szinten közelítő megoldást kapunk a célpontokra, de ezt még kézzel finomítanunk kell. REALISTIC szinten meg ugyebár mindenért meg kell szenvednünk... Szóval miután mindent beállítottunk, elkezdhetnénk végre játszani is. Megkapjuk az adott küldetés vázlatos leírását. Ha elfogadjuk, akkor válasszuk az ACCEPT gombot, ha nem, akkor a másikat (CANCEL). Gyakorló küldetés esetén még van 2 plusz gomb, amelyekkel az egyre bonyolultabb feladatok között válogathatunk. Érdemes szép sorban végigcsinálni az összeset, mert szinte mindegyikben új dolgokat tanulunk, és elsajátíthatjuk a különféle kutyuk kezelését.

Miután nagy nehezen sikerült elindítanunk a játékot, elének társul a parancsnoki torony képe. Lehet nagyokat rally-zni az egérrel, és ha az F2-t megpöccintjük, akkor látjuk is, hogy éppen milyen menübe juthatunk, ha az adott helyen kattintunk egyet. Ha minden igaz, akkor itt figyel valahol egy kép, amin minden jól látszik. Alul található egy ikonsor, ami az egyszeri matróz életét hivatalos megkönnyíteni. Az ikonok balról jobbra a következők: rádió, hangradar (SONAR), kormány (HELM), kilövőállás (LAUNCH CONSOLE), vertikális indító rendszer (VERTICAL LAUNCH), tűzvezetés (FIRE CONTROL). Itt jön az üzenetsor, ahol a küldetésből hátralévő idő, és az időgyorsítási faktor (ez lehet 1/10 is, ami ugyebár lassítást jelent, erre sok esetben szükségünk is lesz) látható ha éppen nincsen semmi érdekes dolog, vagy pedig itt scrollozódik egy üzenet (vagy akár kettő is), amit hallhatunk is feltéve ha van hangkártyánk. Továbbmenve újabb ikonok következnek: hadműveleti térkép (AREA OF OPERATIONS MAP), nyomvonal tábla (PLOT TABLE), WLR-9, torony (CONTROL), katalógus (WARBOOK), és végül az opciók menü. A képer-

nyő közepén ott áll a periszkóp, egyszerűen nem lehet eltéveszteni. Meg van egy kicsi kis ablak jobb oldalt alul, amiben az időgyorsítási faktor látható, ill. állítható is a nyilak segítségével.

Mielőtt rátérnénk a műszerek ismeretetésére, még elárulok néhány billentyűzetről (is) elérhető funkciót. Az első kapásból az F1-re előbújó help, F2-vel ugyebár a gombnevek kiírását kapcsolgathatjuk, P bötű pause, T idő lassítás, Shift-T idő gyorsítás, Esc kilépés. Irányváltoztatás a jobb és bal, mélység a föl és le nyilakkal, sebesség a + és - gombokkal.

Kezdjük talán a rádióval. Ide érdekes minden küldetés elején beugrani, hogy megnézzük a parancsainkat. A bal felső sarokban látható az aktuális idő, baloldalt alul az időpontok amikor a műholdas felderítés adatait nyomják (SATELLITE RECON PERIOD). Jobb oldalt főt van, hogy mennyi idő van még a következő rádióadásig (BROADCAST WIN / TIME TO NEXT). Ez azért fontos, mert lemerülve nem igazán lehet rádiózni. Persze van egy VLF antennánk is, ami egy jó hosszú (200 láb) kábel-  
len lóg, és ki lehet engedni a felszínre. Ezt jobboldalt alul tehetjük meg. Ha a STOWED lámpa ég, akkor be van húzva, ha a OUT akkor ugyebár kint van. Az alattuk levő VLF ANTENNA gombbal lehet ki-be ráncigálni a cuccot. Amikor kint van az antenna, akkor viszont nagyon kell ügyelnünk a sebességre (SPD), és a mélységre (DEP) is, mert könnyen elszakadhat a kábel, és akkor aztán szabhatjuk. Amúgy a csomónál a maximális mély-

sebessége (SPD), iránya (CSE), az észlelés iránya (BRG), és a hozzá rendelt azonosító, pl. S001. Ha mondjuk a periszkópon beazonosítjuk a célpontot, akkor az azonosító átvált pl. M001-re. Ha normálisan akarjuk használni a szonárt, akkor nem árt, ha lassan megyünk. Olyan 4 csomó éppen megfelelő. Amúgy van ám a hajón 2 típusú vontatott hangradar is, ezeket a DEPLOY TB-16 ill. TB-23 gombokkal eresztethetjük



Nem értem, az előbb még itt volt a szendvicsem...

ki. Az utóbbi a profibb. Ennek az az értelme, hogy így megnő a szonár érzékenysége, és a sodoráramban idáig láthatatlanul maradt jeleket is felfogja. Itt van még az aktív szonár is, amit az ACT gombbal kapcsolhatunk be. Itt be kell állítani a track-et, az érzékelési tartományt: széles (WIDE), vagy szűk (NARROW); és a távolságot ameddig mérjen (RANGE). Aztán már csak annyi a dolgunk, hogy alul a PING gombra kattintunk. A visszaverődést egy világos pamacs jelzi. Ekkor már csak rá kell húznunk a vonalat, és oldalt leolvashatjuk a távolságát, amit a MARK RANGE gombbal át is adhatunk a tűzvezetésnek. Bányunk csínján az aktív szonárral, mert a környéken levő minden passzív szonárral rendelkező hajó tudni fogja a helyzetünket. Megjegyzés: teherhajókon nem szokott passzív szonár lenni... :-> Van még itt egy MINE feliratú gomb is, ami az aknakereső szonárra kapcsol, amit aztán a SCAN ill. AUTO SCAN gombokkal használhatunk. Ha aknát találunk, akkor nyomjunk rá egyet az egérrel, majd kattintsunk a MARK gombra. Van még itt egy SVP gomb is. Hogy mire jó ez? A víz hőmérséklete általában a mélységgel arányosan csökken. Viszont előfordulhatnak olyan vízrétegek, ahol a hőmérséklet drasztikusan változik. Ezek a rétegek részlegesen csökkenthetik és szétszórhatják a hangokat. Ez egyrészt jó nekünk, mert így a felszínen tartózkodó hajók nehezebben vesznek észre, ha van egy ilyen réteg fölöttünk, viszont mi is nehezebben észleljük őket, és a torpedóink is nehezebben találják meg a célpontot. A baloldali képernyőn pöttyözött vonallal jelölve láthatóak ezek a rétegek, és a tengeralattjárónk helyzete. Ha nem, vagy csak nagyon gyengén észleljük az ellenséges hajók jeleit, akkor meg lehet próbálkozni egy ilyen réteg fölé kerülni. De legyünk óvatosak!

Kormány. A függőleges nyilakkal a mélységet, a vízszintes nyilakkal az irányt tudjuk változtatni, bal clickel egy egységgel, jobb clickel 10 egy-



Leselkedünk egy kicsit... Csak rajta ne kapjanak...

ség 120 láb, 4 csomónál 160, álló helyzetben 200 láb. A hajó adatai, mármint sebesség, mélység, és irány (CSE) szinte minden képernyőn szerepelnek valahol. Itt éppen baloldalt felülre kerültek.

Hangradar. Baloldalt látható egy három részre osztott display, amin a passzív szonár mutatja, hogy melyik irányból milyen hangokat érzékel. Az alsó rész az alacsony frekvenciás tartomány, itt a hajócsavar zaja hallható. A középső tartományban a motorzaj van, míg fölül a torpedók magasfrekvenciájú hangja jelenik meg. A hangok vízszinteshez hasonló függőleges csíkként jelennek meg. Minél erősebb a jel (azaz közel van) annál vastagabb a 'vizesés'. Annyi a dolgunk, hogy az adott jelre húzzuk az egérrel a keretet, aztán jobboldalt hozzárendeljük a 4 track valamelyikéhez az ATF TRK gombbal. A főnti táblázatban ekkor megjelennek az adott track oszlopában a célpont adatai. A feltételezett távolsága (RNG),



ni egy célpontot, amit előzőleg a Hadműveleti Térképen kijelöltünk. Itt a program egy kicsit bugos, legalábbis nálam fél percig kellett kattintgatni mire hajlandó volt kijelölni a célpontot. Ezután a jobb alsó sarokban található tárcsa birizgálásával ki kell jelelnünk az indítási sorrendet. Először is a cső számára kattintunk, majd az ENTER gombra. Ekkor a szám meg-



jelenik a VLS LAUNCH ORDER dobozban. Ha elszűrtük a CLEAR gombbal lehet törölni. Illesztjük be a kilövési módot a bal alsó sarokban található kapcsolóval SINGLE módban egy rakétát indítunk, míg RIPPLE módban 30 másodpercenként indít egyet a gép. Ha nem követtünk el hibát, akkor kivullad a SYSTEM

Tűzvezetés. Ez itt a hajó egyik legfontosabb része, ugyanis itt kell kidolgozni a tűzelési megoldást a célpontokra. Először is kapcsoljunk a célpont track-jére, majd állítsuk passzív (PASS) módba a rendszert. A képernyőn ekkor megjelenik egy csomó pötty. Ezek ■ passzív szonár által érzékelt pozíciók. Annyi ■ dolgozunk, hogy az alul található nyílakkal beállítsuk a távolságot (RANGE), haladási irányt (COURSE), és sebességet (SPEED) úgy, hogy a pöttyök a képernyőn függőleges vonalat alkossanak. Érdemes először a COURSE-ot birizgálni, majd a RANGE-el finomítani. Miután megvan a függőleges vonal, leellenőrizhetjük a megoldásunkat úgy, hogy kb. 60 foknyi irányváltoztatást hajtunk végre a hajóval. Ha a vonal továbbra is egyenes marad, akkor jó volt ■ megoldás. Ha nem, akkor valószínűleg ■ COURSE és a SPEED gombokkal kell még kavarnunk. Van itt még egy aktív (ACT) mód is, amit akkor használhatunk, ha az aktív



**Ugy tűnik, kevés volt a spenót...**

ahonnan a rakéta aktívan keresni kezdje a célpontot. Az F-COURSE az inaktív szakasz irányát, míg az S-COURSE az aktív, keresési szakasz irányát változtatja meg. Ezúton megtehetjük azt is, hogy úgy programozzuk a rakétát, hogy átrepüljön egy csoport hajó felett, majd visszafordulva kezdje el keresni a célt. Ez akkor hasznos, ha mondjuk köztünk és az ellenség között van egy tucat semleges hajó. A WIDE és NAR gombokkal a keresési terület (háromszög) szélességét állíthatjuk be. Ha készen vagyunk, akkor küldjük el a SEND gombbal ■ pályaelemek adatait. Ha valamit elszúrtunk, akkor az UPD gombbal még előhívhatjuk az eredeti adatokat.

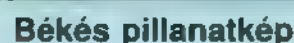
A hadművelleti térképen lehet bejelölni a célpontokat a vertikális indító rendszer számára. A térképet műholdas adatok alapján frissítik, szóval ez nem igazán alkalmas mozgó célpontok kijelölésére, hiszen az adatok akár negyedórásak is lehetnek. A térképet kinagyíthatjuk az AREA SEL gombbal, míg a RESET SCR-rel visszatérhetünk az eredeti képhez.

semleges objektumokat négyszög, az ellenségeseket csúcsára állított négyszög, a barátságosokat pedig kör jelzi. Válasszuk ki a célpontot, majd a TGT VLS gombbal küldjük el a vertikális indító rendszernek az adatait.

A nyomvonal tábla sokban hasonlít a tűzvezetés képernyőjéhez. Itt addig kell állítgatni a célpont adatait, míg ■ észlelést jelző pöttyök fedésbe kerülnek az észlelés irányát jelző vonalakkal. A kész megoldásunkat lementhetjük a SAVE gombbal, és el is küldhetjük a fegyvereknek a SEND gombbal. Azért írok erről ilyen keveset, mert szerintem fölösleges ■ használata, ■ tűzvezetésnél sokkal könnyebben kidolgozhatjuk ■ megol-

A WLR-9 rendszer detektálja és elemzi az aktív szonár által leadott 'ping'-eket. A SOURCE mellett látható a jel forrásának típusa, ami lehet TORPEDO vagy SONAR. A BEARING az érzékelt jel irányát, míg az INTERVAL a jelek közötti időt mutatja. Ez utóbbi minél kisebb, annál közelebb van az aktív szonárt használó hajó vagy torpedó. Ha torpedó közeledik, készítsünk elő egy radar-elhárító csalit a DECOY READY gombbal, majd ■ LAUNCH-al löjük ki. Kilövés után változtassunk irányt, és igyekezzünk kikerülni a torpedó észlelési 'háromszögéből'.

A katalógusban nézhetjük meg az egyes track-ekhez tartozó hajók adatait, feltéve ha az azonosításuk sikerrel járt. Válasszuk ki ■ 4 track valamelyikét a T1-T4 gombokkal, és már is megtudhatjuk ■ hajó nevét (baloldalt alul), és minden fontosabb jellemzőjét. Többek között azt is, hogy milyen rakétákkal, radarral stb. van



felszerelve. Ha a hajó neve vörössel van írva, akkor ellenséges, ha késsel, akkor barátságos, ha sárgával, akkor semleges, vagy ismeretlen. Ugye mondanom sem kell, hogy a parancsnokságon nem nézik jó szemmel, ha szövetséges hajókat süllyesztünk el...





A küldetés végeztével ugorjunk be az opciók menübe, ahol az END MISSION gombot választva tenger-alattjárónk visszatér a támaszpontra, mi pedig megkapjuk az értékelést.

Tömören ennyit lehet elmondani erről a klassz játékról. Nekem személy szerint nagyon tetszett, mert nem az a tipikus célpontotkijelölömlövők-meghalt játék, hanem szükség van némi intelligenciára és taktikára is. Eredetileg most egy tipphalmaz következne, de sajnos már így is átléptem a cikk számára engedélyezett méretet... mindegy, a kézikönyvben találtak 1-2 egész jó tippet. Merüléeeeeeeeeeeeeés... :)

TARBY

**Minimum hardware:** 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB

**Kiadó: SIERRA**  
**Tesztpéldány: Mixim Kft**

**Grafika:**   
**Hang:**   
**Design:**   
**IQ:** 





# ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Egy átlagos tavaszi napon kaptuk a riasztást. A támaszpontunk felé közeledik egy C-17A szállítógép, három vadászgép kíséretében. A gép valószínűleg desszant katonákat szállít. A kísérő vadászokat nem sikerült azonosítani. A kockázatot, hogy a katonák földet érjenek, nem engedhettük meg magunknak. Az eligazítás alatt már készenlétbe helyeztek két MIG-29-es vadászgépet. Felszálltunk. Valahogy biztonságérzettel töltöttek el ■ szárny felfüggesztőpontjaira símuló levegő-levegő rakéták. Teljes rádiócsendben közelítettük meg a társammal ■ célgépeket. Valami megváltozott ■ másik térfélen. Kezem izzadni kezdett a kesztyűben,



## A kiszolgálószemélyzet

és éreztem, amint egy izzadságcsepp próbál a sisak rostja alatt szétterülni. A szállítógép és ■ vadászok kitérő manőverbe kezdtek, nem támadtak. Mikor már a tüzeléshez készültünk, az egyik vadász kivált ■ csapatból, és egy hirtelen hurokkal mögénk került. A manőver szinte követhetetlenül gyors volt. Túl gyors egy átlagos géphez képest. Mire észbe kaptunk, két rakétát is indított. A társamnak arra sem volt ideje, hogy megpróbáljon kitérni a rakéta elől. A MIG pillanatok alatt darabokra robbant a rakéta becsapódásának erejétől. Az első ráram irányított rakétát még ki tudtam cselezni, bár nem sokkal húzott el a gépem hasa alatt. A testemben szétáramlott adrenalin szinte lelassította az időt. Kínos lassúsággal másztak a másodpercek. A lélegzetvételnél szünetet megpróbáltam felhasználni arra, hogy megkeressem a támadóm gépét. Nem kellett sokat keresnem. Amikor megláttam a gépet, elállt a lélegzetem. A pillanat törtrésze alatt átfutott a tekintetem a célgép törzsén. A szokatlanul elől elhelyezkedő kis kacsaszárnyak, és a tolósugár mögötti terelőlapok eszembe juttattak valamit. Egy prototípus képét, amit az egyik hírszerzőnk küldött. Bár a képen homályosan, elmosódva voltak láthatóak, most mégis teljes bizonyossággal ismertem fel őket. Három X-31A. A belémhasító félelem még több adrenalint pumpált ereimbe. Hirtelen valami éles hang újra elkezdett sípolni ■ sisakomban. Még volt egy villanásnyi időm, hogy felfogjam: újabb

rakéta közeledik. kezem reflexből a katapult felé siklott, de a kabintető lerobbanását túlzottan nagynak véltem. Azután csend lett. Már nem éreztem semmit. A kötelékből leszakadt vadászgép nyugodtan, szinte komótosan állt vissza a helyére. Nem látott ejtőernyőt. Tiszta munkát végzett. Immár ellenállás nélkül suhantak céljuk felé.

Körülbelül ennyit lehetne írni bevezetőként, ■ demót felhasználva. Bár ■ demó képi minősége maga után némi kívánnivalót, ez betudható annak, hogy dupla sebességű CD-n még akadozás nélkül

elfutkos. Hozzá kell tennem, hogy szimplán már nem. Mármint ■ demó. A gép megy, bár néha kissé sokat tölt. De kezdjük az elején. A game dokumentációja rendkívül kultúralt, nagyon jól meg van szerkesztve. Minden infó benne van, amire ■ játékon belül szükségünk lehet. Külön kis füzetecskét kapunk az installáció segítéséhez és a kezelőgombok áttekintéséhez. Jó ötletnek tartom, hogy raktak a füzetbe egy teljes keyboardsablont. Repülés közben jól jöhet. Kapunk még egy jóval terjedelmesebb könyvet is. Ebből megtudhatunk mindent a játék menürendszeréről, a beállítasokról, és a lehetőségeinkről. Ezenkívül betekintést nyerünk a repülés alapjaiba és a légi harc fortélyaiba is, ábrákkal dúsítva. A könyv végén kapunk egy komplett leírást a repülhető géptípusokról, azok fegyverrendszereiről, és magukról a fegyverekről is, majd egy összefoglaló táblázatot a programban ■lőforduló összes egységről. Ez a táblázat négy oldalon keresztül folytatódik. A könyvben le van írva a játék teljes kezelése, értelmezése. Teljes leírást kapunk a gép kezelőszerveiről, visszajezőiről. Ezen felül még egy majdnem mindenre kiter-

jedő segítséget kapunk a könyvtől, ha véletlenül valami nem indulna.

Hát akkor bele is kezdhetnénk az installálásba. Igazán nincs nehéz dolgunk. Maga a program fut DOS és WIN95 alatt is. Windows 95 alatt nem sokat kell vergődnünk az install folyamattal, mert a CD-n ott lapul az a bizonyos Autorun nevű szerkezeti elem. Ez elvégez helyettünk mindent. Inkább maradjunk a DOS kereteiben. A változatlanság kedvéért itt sem kell sokat küzdeni. Az install megkérdezi, hogy hova akarjuk telepíteni, és hogy milyen hanggal. Itt választhatunk, hogy a progi milyen módon nyekeregjen a fülünkbe: használjon MIDI-t, vagy digi zenét óhajtunk hallani. Itt többek közt a helyfoglalás is domináns. A MIDI 29Mb, a digi hang pedig 63Mb helyet zabál le a HDD-ről. Itt kell negatívumként felhoznom, hogy legnagyobb sajnálatomra nem támogatja a GUS-t. Ez elég érzékenyen érintett. Ezt leszámítva nem volt vele több probléma, a teljes SB skálát támogatja, meg

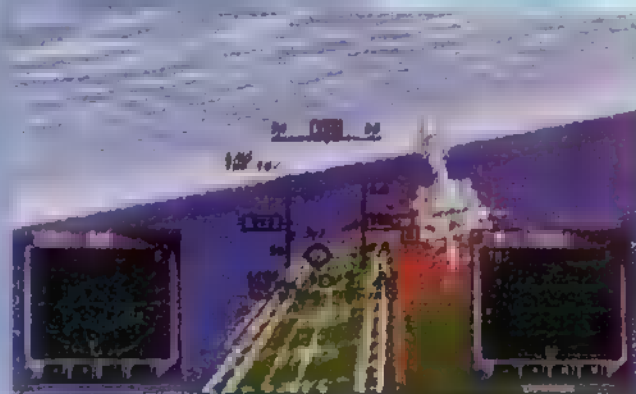
már ismerős lehet ■ stílus szerelmeseinek, ugyanis egy az egyben u.a. mint a Navy Fighter felülete. Hát igen. Egy jól bevált dolgot miért dobnának el? Mindenekelőtt megemlíteném a hálózati támogatást is a játékban. Lehetőség van arra, hogy két játékos modemen vagy soros kábelon csatlakozzon, avagy több elborult ember / teszem azt max. ■ / IPX protocol segítségével készítsen pókhálót, és töltsön el egy pár órát. Vagy éjszakát. Vagy napot. Haladjunk tovább. A kézikönyvön kívül ■ programba is bele van rakva egy hatalmas adattár. Nos, talán itt az ideje, hogy belemássunk ■ program lelkivilágába.

## PLAYER AIRCRAFT INFO: A



## Kezdek félni...

készítők legalább megpróbálták kihasználni a CD adta lehetőségeket. A PHOTO ALBUM pontnál hat-hét szép képet nézhetünk meg kedvenc gépeinkről. Meglepően igényesen válogatták össze a fotókat. A következő menüpont a PARTS LIST. Itt egy jól megválasztott fényképen mutatják meg nekünk ■ paripa nagyobb részegységeit. A sort a COCKPIT folytatja, ami a meglepetés erejével a pilótafülkébe vezet minket. Innen egy hirtelen ugrással az ENGINE menü segítségével a kávédarálónk lelkében gyönyörködhetünk. Ha már így boncolgatjuk ■ gépet, ■ FUSELAGE pont betekintést enged a burkolat alá is, majd a DESCRIPTION pont némi / úgy átlag 8 oldal / szöveges leírást ad ■ madárkáról. Ezután nincs más dögünk mint



## Mi lehet az a gömb ?

egy pár SB-komp. kártyát is. Ezzel kész is az install. Még be kell állítanunk a játék felbontását. Ez egy érdekes dolog. Véleményem szerint jobban jártok, ha 320x200 fölé próbáltok menni, mert jobban fogjátok látni repülés közben a terepet. Szintén kellemes meglepetés, hogy akár 320x400-as felbontásban is játszhatunk, nem kell rögtön 640x480-ba pako!ni. Aki úgy érzi, hogy izom gépe van, próbálkozzhat akár 1024x768-al is. Sok szerencsét. Ha húzná nagyobb felbontásban, nyugodtan vegyéle a Detail szintekből, mert még így is szép lesz.

Tehát pörgessük fel a lovakat, azaz ■ turbinákat. Az ATF kezelőfelülete

a PRODUCTION gomb megnyomása után végignézni azt a kis videófilmet, amit ■ gép üzembehelyezésekor készítettek. Következik ■ CONTROL SURFACE kapcsoló. A változatlanság kedvéért itt is csak bámulnunk kell a gép irányítási sajátosságait bemutató filmet. De hogy meg ne űlje ■ gyomrunkat ez a sok videó, még végignézzhetjük a SPECIAL MANEUVERS alatti pár képkockát, ahol kedvenc madárkánk némi szárnycsapkodás után megpróbálja bemutatni képességei javát. Az utolsó menüpont ■ gép 3D-s képét mutatja meg nekünk. Ha már teljesen belezavartunk valamelyik gépbe, nem kell sokat kattintgatni, elég csak a FREE FLIGHT feliratú gomb-



## A rakéta (hátról)...



ra csapni, és máris szárnyalhatunk. A hét gép szinte teljesen elüt egymástól. A sor egy B-2A Spirit-tel kezdődik, majd folytatódik: Lockheed F-22 Rapier, Lockheed F-117 Night Hawk, Assault Rafale, Grumman X-29, Rockwell/Dasa X-31A EFM, és végül, de nem utolsó sorban a Lockheed X-32 ASTOVL. Mind-egyik gépnek van egy egyéni, csak rá jellemző tulajdonsága, ami az irányítását is teljesen megváltoztatja. Ezen ismeretek behabzsolása után mindenki eldöntheti, hogy melyik csúcsgéppel akar repkedni pályafutása alatt. Elég szép a skála.

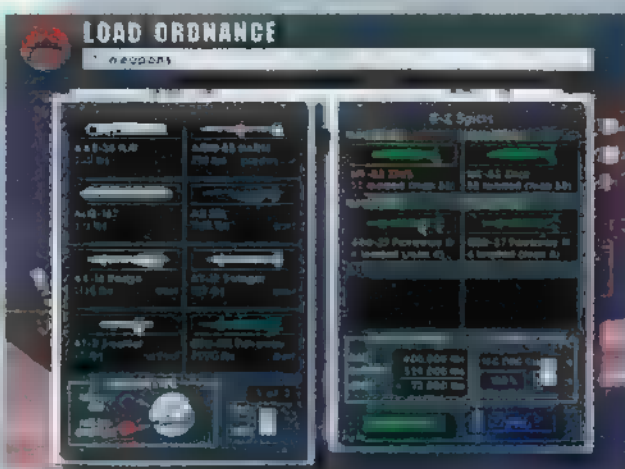
**OTHER VEHICLE INFO:** Nem fogjátok kitalálni. Itt az előbbi ismertetőből kimaradt összes / legalábbis azt hiszem / a játékban szereplő objektumról, járgányról kapunk egy pár oldalas / 2-8 / leírást, és általában egy színes képet. Ezen felül a könnyebb azonosítás kedvéért még a 3D-s képet is megkapjuk, amit természetesen forgathatunk, zoomolhatunk is. Ha valaki találkozik a játékban olyanszerűképpel, ami itt nincs, akkor szóljon. Inkább ne. Majd ha lesz időm, megkeresem őket. Hogy milyen csoportosításban van ez a katalógus? Hát kérem: Fighters, Bombers, Helicopters, SAMs, AAA, Tanks, Ships, Other Vehicles,



**Befogtam. (Ideje volt...-Uboyka)**

Structures, Weapons. Azt hiszem nem spóroltak a listával, és tereptárgyakkal is szépen elláttak bennünket. Ajánlom mindenkinek a figyelmébe a SAMs és a Weapons menüpontot. Elég izgalmas.

**PLAY SINGLE MISSION:** Rövid töprengés után rájöhettünk, hogy itt lehetőségünk van "Gyere cipó hammmmm bekaplak" stílusú küldetéseket játszani. Mondjuk nem ilyen sima a helyzet, mert első nekifutásra általában úgyis lelőnek minket. De nem baj. Bedobsz még egy huszast, és újra játszhat. Alapállapotban itt 30 éles küldetés van, aminek a nagyobb része Single Player, egy kisebb pedig Multiplayer módban játszódik. Az utolsó előtti / 31 / küldetés az általunk kreált utolsó megpróbáltatás. Végül maradt a 32.pont, ami egy gyakorló küldetés, ahol csak annyi a cél, hogy felszálljunk, érintsünk két ellenőrzési pontot, majd szálljunk le. Na most a leszállásnál lesznek gondok. Véleményem szerint iszonyatosan rövid a leszállópálya, ráadásul az elején még 3 segítségnek kitett számom-



**Bombázni mentem. Süsü.**

ra azonosíthatatlan bigyó is van, ami szerintem csak akadályoz. Mire az ember oda jut, hogy átrepült az előbb említett bigyók felett, és leeresztené a gépet, már bőven a pálya felénél tart. Ajánlom mindenkinek, hogy mielőtt nekiállna a küldetéseknek, gyakorolja be a leszállást. Nem nehéz, csak meg kell szokni. Egyébként ide fognak majd bekerülni a Create Pro Mission-ban készített küldetések.

**CREATE QUICK MISSION:** Hát igen. Itt kiélhetjük szadizmusunkat. Esetleg az ellenkezőjét. Mindenkinek van lehetősége a saját szája íze szerint küldetéseket generálni, ha nem vagy megelégedve a gyáriakkal. Maguknak a küldetéseknek a gyártása egy séma szerint történik: Elég csak a sablon szövegben a kiemelt helyekre bökdösni, így rögtön látjuk az eredményt is. A Friendly Situation alatt beállíthatjuk a kedvenc országunkat, a saját gépünket / Wing1 /. Itt 11 géptípus közül választhatunk. A Wing2 és a Wing3 a mellettünk repülő bajtársak gépet határozza meg. / csendesen megjegyzem, hogy itt már 90 féle egységből vá-

logathatunk, ebbe benne vannak a helikopterek, szállítógépek is / Ebben a sorban lehet beállítani a résztvevők számát / 1-5 / a különböző repgépeken, és a pilóták tudását / Novice - Ace /. A következő sorokban a körülmények meghatározása jön: Kezdő magasság, időjárás / Szeles, köd, éjszaka, stb / , célgépek távolsága, fegyverzet típusa, és a küzdelem stílusa. Ezekből talán a fegyverzet és a stílus igényel magyarázatot. Ha Standard Weapont állítunk be, az OK gomb megnyomása után rögtön repülünk, Custom Weapon -nál pedig be kell állítani a szállítani kívánt fegyverzetet. A küzdelem stílusa lehet csak gépfegyveres / Guns / , vagy gépfegyveres és rakétás / Guns - Missiles /. Miután a saját oldalunkat kellően feltuningoltuk, ideje az ellenfelet is beállítani. Az Enemy

Situation felirat alatti Wing1-2-3 kitöltése teljesen analóg módon zajlik a Friendly Situationban leírtakkal. Itt még lehetőségünk van az ellenséges védelem beállítására / Pl: SAMs, AAA /. Ha sikeresen túljutottunk a beállításokon, az OK gombra csapva már repülhetünk is.

**CREATE PRO MISSION:** Ez itt már majdnem a mélyvíz. A FILE menü kezelését inkább nem mondom el, mert nem sikerült hosszú próbálkozás után sem használnom. VIEW: Azt hiszem adja magát, ked-

vünkre zoomolgathatunk, scollozhatunk. A lényegi rész ezután jön: WORLD: Set Map: kiválaszthatjuk, hogy hol játszódjon a küldetés / Egypt, France, Vladivostok /. Set Weather: furcsa módon az időjárást tudjuk befolyásolni. Set friendly & Enemy Sides: Itt lehet beállítani, hogy az adott szituációban melyik ország melyik oldalon harcol. A bekapcsolt gombok jelölik az ellenséges országokat. Set Screens: Ez egy hasznos pont. Azt kapcsolja, hogy amikor egy örült pilótajelölt egész véletlenül a mi általunk kreált küldetést óhajtaná játszani, mennyit lásson az eligazításon: Térképet, írásos dokumentációt, repgépválasztót, vagy a fegyverzetösszeállítást. Vagy mindet. Vagy egyiket sem. Csíz. Beállíthatjuk még a saját és az ellenséges pilóták/SAM -ek tudásszintjét. OBJECT: Ebben menüben tudjuk az egységeinket kitenni az Add pont



**Parts List**



**Na mi ez ?**

segítségével. Itt iszonyatosan sok cucc közül válogathatunk. Ha valami megtetszett, egy klikkel ki lehet rakni a térképre. A térképen már a bal egérgomb nyomtatásával lehet mozgatni az egységet. Az egységre bökve az egérrel

a képernyő jobb oldalán lévő ablakban állíthatjuk a szokásos sablonra bökdösve a paramétereit, mint például: felségjel, tudásszint. Itt adhatunk meg neki külső célpontot. Például ha azt akarjuk, hogy egy szutyok ellenséges vadászgép minket támadjon. Beállíthatjuk, hogy a megadott viselkedést hány perc elteltével kezdje meg. De szép ez a mondat. Beállíthatjuk még, hogy az adott egység látszódjon-e az eligazítás térképén. A legfontosabb rész maradt utoljára, ahol be tudjuk állítani, hogy az adott egységnek a mi szempontunkból mi a szerepe: akkor teljesül a küldetés ha megsemmisül, akkor ha túléli, vagy máhára nem érdekel, mi van vele. A Duplicate pont bökdösése sikeresen megduplázza a kiválasztott egységet. A delete pont szerintem nem szorul magyarázatra. Add To Wing: Itt csapatokat csinálhatunk a

különálló egységeinkből. Sajnos összesen csak 6 csapatot vonhatunk össze / Red, Blue, Gree, Black, White, Orange /. Remove From Wing: Az előbbi parancs fordítottja. Make Wingleader: A csapat vezetőjét jelöli ki. WAYPOINT: Az Add/Delete kapcsolóra kattintva kirakhatunk/bevehetünk érintési pontokat. A Create/Delete Loop pontokkal kijelölhetjük a csapatok/egységek mozgását, cirkálását. SHOW: A térképen szereplő egységeket, tárgyakat tehetjük láthatóvá, vagy éppen láthatatlanná. Bonyolult küldetéseknél nagyon előnyös. Különösen precíz embereknek ajánlom a SAM Threat Ranges pontot. rendkívül szépen össze lehet hangolni a védelmet.

**START NEW CAMPAIGN:** Ez a mélyvíz. Itt már nem úgy megy a gép, hogy lezuhanok, aztán felszálok újra. Miután kiválasztottuk, hogy melyik campaign -t szeretnénk végigjátszani / Egypt 1998; Russia



**Játék**

**3**

Melyik hazai cég a Duke Nukem 3D c. játék kizárólagos hazai forgalmazója?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. ECOBIT klubkártyát sorsolunk ki.



2002 /, be kell nevezni a versenyre. Ha ez kész, rögtön bedobnak minket az eligazításra: Itt megkapjuk a célpont leírását, a feladatot, majd átdobnak minket a térképszobába. Lehetőségünk van arra, hogy megváltoztassuk a waypoint-okat, vagy újakat tegyünk ki. A jobb oldalt megadott paramétereket is állíthatjuk ha úri kedvünk úgy diktálja. Ha kész, már megyünk is a bevetésre legalkalmasabb repülőgépet kiválasztani, és felfegyverezni. Innentől már csak a szerencsénkben és a tu-

Repülés közben: Ha az ESC-re tenyerelünk, egy menüt kapunk a képernyő tetejére. A Control menüpontban a keyboard, ill. a joy irányítása között válthatunk. A Pref pont a repkedés grafikájáért és hangjáért felelős. A View pontban a különböző nézetek között válthatunk. A Window opció segít nekünk kirakosgatni a status ablakokat, és a radart. A Cheat remélhetőleg nem szorul marázatra. A Multi opció a hálózati játékban él, a fegyverek hatását le-vele állítani.

Röviden ennyi lett volna az ATF leírása. Itt az ideje, hogy néhány negatívumot is felhozzak. Először is a hang. Eleve nem támogat GUS-t. Egy mai programnak azért már illik megszólalni GUS-on. De! Sound Blasteren megy. Igen ám, de egy picit idegesítő, hogy az ember küldetéseket gyárt, vagy éppen az adatállományokban turkál, és 2-3 másodpercekre lemerevedik a gép, miközben az új zenét beindítja. Ezt úgy 4 percenként játsza el. A texturák. Maxi Detail Level -en néha elfelejti texturázni a földet. Ezen kívül repülés közben néha alig lehet megállapítani, hogy kb. mennyire vagyok a földtől. Persze, ott van a

R.A.T.



**Grafika:**   
**Hang:**   
**Design:**   
**IQ:** 

## MICROSOFT OEM INFO

Valószínűleg érdekes eredményeket hozhatna egy olyan képzeletbeli összehasonlítás, ahol azt mérnénk, hogy egy átlagos otthoni felhasználó mekkora időközönként installálja újra az általa használt szoftvereket. De miért is fordulhat elő, hogy az ember rákényszerül erre a drasztikus, és sokszor kellemetlen procedúrára? Nyilván három tényező befolyásolja alapvetően ezt, mégpedig a számítógép, a szoftver, és az ezeket használó ember, valamint ezek együttes kapcsolata.

Főleg az otthoni felhasználók alkotják annak a tábornak gerincét, akik hihetetlen mértékben érzékenyek a hardver alkatrészek áraira. Képesek néha napokat kutatással tölteni, csak-hogy rátaláljanak arra a helyre, ahol a kívánt alkatrészekhez néhány százalékkal, esetenként néhány száz forinttal olcsóbban tudnak hozzájutni. Azt hiszem, hogy mindenki ismer olyan cégeket (vagy látta már hirdetéseiket), melyek jóval az átlagos piaci ár alatt kínálják különböző számítástechnikai eszközöket, berendezéseket.

Mindezt úgy érik el, hogy különböző, itt most nem részletezett módon az országba bekerült alkatrészekre, és összeszerelt gépekre fizetendő vámot, és adókat egyszerűen kijátsszák. Persze a felhasználót, aki rövid távra tervez ez nem zavarja túlságosan. Azért az elgondolkodtató, hogy az erre a témára vonatkozó felmérések szerint az ilyen csatornából származó PC-k igen magas százalékaival kapcsolatban merülnek fel ■ továbbiakban problémák. Azt hiszem, hogy nyugodtan kijelenthetjük, a híradástechnikai, és számítástechnikai piacon az ellenőrzött forrásból, és megfelelő védjegyekkel ellátott termékekre hosszabb távon megéri egyszer többet költeni, mert így egyszerűen kifizetődőbb.

És akkor még nem is említettük a jogi oldalát a kérdésnek (jogtisztaságát), mely hazánkban is elég nagy esélyt vívott ki magának az utóbbi időben.

A jó, és rossz szoftvert nem az különbözteti meg, hogy melyik van elterjedve, és melyik híres, de egy biztos: gyakorlatilag minden feladatra megvannak azok a termékek, melyek az adott témában a lehető legtöbbet és legjobbat tudják nyújtani a legszélesebb felhasználói rétegek számára. Ha van már az adott feladatra alkalmas számí-

tógépünk, akkor gyakorlatilag csak mi magunk, és persze ■ tudásunk, a termékismeretünk határozza meg, hogy mennyire tudjuk kihasználni a rendszerünk nyújtotta lehetőségeket. Itt vetődik fel egy érdekes kérdés: vajon egy átlagos otthoni felhasználó milyen mértékben ismeri ■ Windows(r) 95, az Excel, vagy a Word által kínált lehetőségeket, funkciókat ?

Azok, akik megtakarított pénzükön PC-t terveznek vásárolni, azt ajánljuk, hogy keressék a Microsoft OEM Partnereit. Mind ezt természetesen azért, mer véleményünk szerint ■ vásárló érdeke, hogy egy 150-200eFT-os beruházás esetén olyan gép kerüljön a birtokába, amellyel a későbbiekben nem lesznek gondok, vagyha mégis, akkor arra a cég vállaljon teljeskörű, és magas szakmai színvonalú garanciát. A Microsoft Designed for Windows(r) 95 logo program - mely a legnagyobb hazai OEM partnereknek lett meghirdetve - is azt a célt szolgálta, hogy az általunk forgalomba hozott számítógépek olyan letesztelt, bevizsgált rendszerek legyenek, melyek az alkalmazások lehető legszélesebb skálájával tud hibamentesen együtt dolgozni. Ezen partnereink folyamatosan dolgoznak nemcsak azon, hogy a legmagasabb színvonalat

képviselő technológiák kerüljenek beépítésre a gépeikbe ■ legkedvezőbb áron, hanem azon is, hogy közben biztosítsák az alkotóelemek tökéletes kompatibilitását. Ezen gépeken futó, szakemberek által előreinstallált jogtisztta operációs rendszerek és alkalmazások gondoskodnak továbbá arról, hogy a vevő kényelmes, és biztonságos rendszert élvezhessen. Az új gép vásárlóinak tehát mindenképpen javasoljuk, hogy keressék a Microsoft Kiemelt OEM Partneri meghatalmazással rendelkező cégeket, hiszen ezen címet csak azon cégek érhetik el, melyek ■ legális, felelős forgalmazásnak, a fogyasztók megfelelő kiszolgálásának híveiként tisztességes részesei ■ hazai számítástechnikai piacnak.

Microsoft® Magyarország

**267-4636**  
**(2-MS-INFO)**



# Microsoft® COMPLETE GARDENING

Aki a virágot szereti, rossz ember nem lehet - tartja ■ közmondás. Úgy látszik eszerint a Microsoftnál nagyon melegsívű emberek dolgozhatnak, ha már egy interaktív kertészeti lexikont is készítettek. Egy kertészeti enciklopédia, amely nem csak egy multimédiás adatbázis, hanem egy nemrég megjelent termékcsoporthoz új tagja is. A Csináld Magad! Mozgalom keretében a Microsoft két új terméket jelentetett meg. Ebből az első a Mic-

Media Garden



Első indításkor azonban még egy-két beállítást is el kell végezni, mint például ■ kertünk földrajzi helye, vagy a talaj típusa. Ezen adatokra azért lesz szükség, mert a gép egy-két konkrét adattal is segít saját kertünk kialakításában, szebbé, és esztétikusabbá tételében. Sajnos csak amerikai területek közül válogathatunk, és még ■ Microsoft Magyarország szakemberei sem tudtak arra választ adni, hogy lesz-e európai verzió.

Ha elvégeztük ezeket a beállításokat, máris a főmenüben találjuk ma-

rosoft Complete Gardening - a kertek szakértője, míg a másik ■ Reader's Digest Do-It Yourself Guide (Kci: jó hosszú címe van, nem?). Ha elromlott a fűtés, csöpög a csap, vagy éppen furcsa recsegő hangokat hallunk ■ rádióból mit csinál ilyenkor egy jó szakember ezután? Nem, nem. Nem egy szakkönyvet vesz elő ■ könyvespolcáról (Kci: Csak nem a Microsoft Bookshelfről? :-), hanem betölti kedvenc Windows 95-jét (Kci: Csak emiatt ne üssetek), és elindítja az előbb már említett, baromi hosszú című programot (Vagy rákattint a franciakulccsal ■ lefolyóra - Uboyka).

A Microsoft szerint a két program nagymértékben megkönnyíti ■ munkát a házban, és a ház körül, s emellett még rengeteg időt, és pénzt is megtakarítunk.

Néhány érdekes adat: Amerikában az American Demographics felmérése szerint három felnőtt közül egy biztosan szeret kertészkedni. Ha összeadnánk, hogy ez a rengeteg ember egy év alatt mennyit költ a kertjének rendbentartására, akkor még Bill Gates vagyonánál is nagyobb összeget kapnánk: 22 milliárd dollárt, ami még kiegészül 126 milliárd dollárral is, amit ■ ház karbantartására fordítanak.

Megéri tehát egy kicsit elgondolkodni azon, hogy hogyan is lehetne megtakarítani ezen az összegben.

## Az installálás után...

Mint már azt a legtöbb Microsoft Home terméknel megszoktuk, ez a CD is autoplayes: Ha először helyezzük be a korongot ■ CD-ROM-kba, akkor a gép automatikusan installálja a Gardeninget, majd ha ezután újra betettük ■ CD-t, akkor magától elindul ■ program.

gunkat. Az alap menüpontok (mint minden Home termékben), itt is megegyeznek, úgyhogy ezek funkcióit már nem írom le. Aki nem tudja, hogy mit jelent pl. a Contents, Settings, Find, Back, vagy Help menüpont, akkor az nézzon meg egy korábbi PC-Ultrában található Microsoft Home leírást.

Ami újdonság, az a Botanical, illetve ■ Common Name menüpont. Itt a gyomok (Kci: Akarom mondani növények) tudományos, és hétköznapi nevei közül szelektálhatunk, valamint a Set default plant growing region menüpont segítségével változtathatunk saját kertünk adatainak beállításán (pl. ha elköltöztünk).

## Media Garden

Azt már megszokhattuk a Microsofttól, hogy programjaiban jelentős mennyiségű képek, hangok, animációk, egyszerű multimédia elemek találhatók meg.



Azonban szintén egy újítás, hogy ezen elemek közül már nem csak egy "unalmas" legördülőmenüben, hanem egy gyönyörűen megrajzolt,

és nagyon ötletes megoldás - a Media Garden - segítségével kereshetünk.

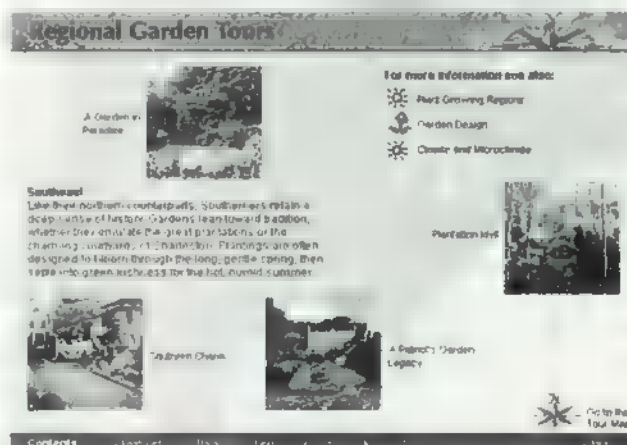
A Media Garden ■ legszebben elkészített része a programnak. Egy "három képernyőből álló" kertben mászkálhatunk, és válogathatunk ■ növények, valamint az egyéb kerti berendezések közül. Ha rákattintunk valamire, elindul az adott dologhoz tartozó animáció, digitalizált videó, vagy éppenséggel ■ zene. Érdekes mindenre odafigyelni, mert néhol alaposan elrejtett tárgyakkal is találkozhatunk.

## Techniques and Advice

Hogyan kell elültetni egy palántát, hogyan kell metszeni a fákat, vagy például hogyan nyírjuk le szakszerűen a fűvet?

Az ilyen, és az ehhez hasonló kérdésekre is választ kapunk e menüpont segítségével.

Az információk nagyon pontosak, és részletesek, valamint az egyes fogások megtanulását is látványos



animációk segítik.

## Regional Garden Tours

Minden ország minden tájegységének megvan a maga sajátos kerttípusa.

Máshogy néz ki például egy angliai kastély kertje, mint mondjuk egy japán sziklakert, kis patakokkal, kövekkel.

Olyan nemzetközi túrában lesz részünk ezen menüpont segítségével, amelyben a világ összes kertfajtájával megismerkedhetünk.

Rengeteg képet nézhetünk meg, valamint a narrátor is elmondja az adott kert jellegzetességeit, és még segítséget is kapunk saját kertünk kialakításához is.

Megtervezhetjük előre a kertünket, és megnézhetjük, hogy ez az adott évszakban hogyan fog változni, valamint az ehhez szükséges - beszerzésre váró - anyagok listáját is elkészíti a program.

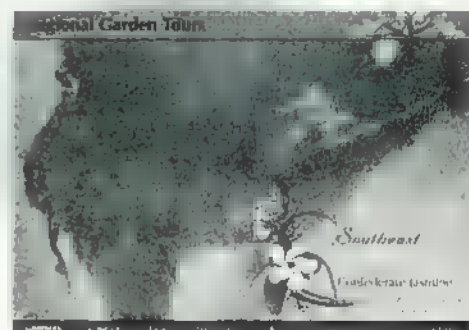
## Plant Problems

Sajnos a növényeknél is találkozhatunk különböző problémákkal, betegségekkel.

Nem megfelelően virágoznak ■ ró-

zsáink (Kci: Hogy ez milyen tudományos mondat volt :-), vagy éppenséggel elrohadt a kaktuszunk. E menüpont segítségével ezen betegségek megoldására találhatunk ellenszert, bár néha (sajnos) már nem segít semmi.

A betegségek nevei közül ABC sorrendben válogathatunk, s kijelölhetjük azt is, hogy milyen fajta növények problémáira vagyunk kíváncsiak.



## Plant Encyclopedia

A program 4000 növény adatait, valamint fényképét tartalmazza.

Ezek közül válogathatunk, kereshetünk itt.

Ez tényleg egy óriási adatbázis, aminek még a szakemberek - akik nem csak hobbyból kertészkednek - is nagyon nagy hasznát veszik.

## Kipróbáltuk, és...

... a Microsofttól mindig is megszokhattuk ■ különösen szokatlan programok megjelentetését.

Ezekkel elsősorban a HOME termékek között találkozhatunk. Ilyen volt például ■ múltkor számban bemutatott főzés oktató CD, valamint a borászati enciklopédia is, de nem lóg ki ebből a sorból a mostani Complete Gardening, és a Reader's Digest Do-It-Yourself Guide sem.

Ezekről a programokról - egytől egyig - elmondható, hogy nagyon alapos tudásanyagot biztosítanak, és nagyon szépen, gondosan vannak elkészítve.

Ezek a programok, hosszú, és alapos munkára vallanak. Szinten nincs bennük egy olyan kérdés az adott témára vonatkoztatva, amelyekre nem kapnánk választ.

Szokatlan, azonban mégis hasznos CD-vel állunk szemben, hiszen szinte már az első nap megtérül. A házi, és házkörüli munkánk ezáltal sokkal gazdaságosabb, és kifizetődőbb lesz.

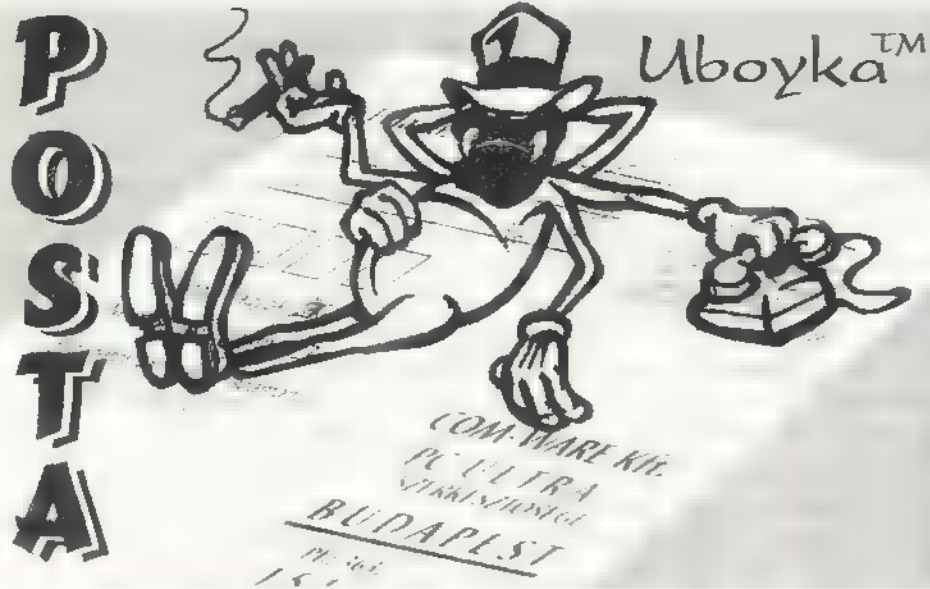
Mindenkinek csak ajánlani tudom a programot, és hogy egy Microsoft idézettel zárjam soraimat:

A Microsoft Complete Gardening a kertek szakértője.

Kunci / ORION DESIGN







Üdv néktek ! Lassan (meg kell hagyni, pizsokul lassan) megkezdődődik a nyár... A mondat vége a ködbe vész, de csak azért, hogy még véletlenül se sejtessétek meg, mi ■ fenére is akartam célozni vele. Lehet, hogy semmire, bár ez nem valószínű, lehet, hogy a melegben verhetetlenül gyorsan kiszáradó torkomra taphálnék gyógyírt, de az is lehet, hogy egyszerűen szerettem volna 7x leírni azt, hogy hogy, meg 4x azt, hogy lehet. A helyes megfejtést beküldök MINDANNYIAN ingyen és bérmentve kapnak egy "Sörátutalási Kötelezvény" feliratú lapocskát (a címzett természetesen szerény személyem), amelyhez a beixelt menyiségű (2, 4, 16, 256 doboz/üveg) serlített mellékelni illik. (de legalábbis kötelező) Ja, ■■■ előbb futottam át WT Pooh barátunk Internet rovatát, és ■ benne olvasottak bizony még engem is megihlettek. Nyugi, verselésről szó sem esik, de a cikkel kapcsolatban felötlött gondolataimat közkinccsé teszem. Lássuk hát: Ugyebár az Inet segítségével könnyedén cserélhetünk információt akár Alaszkában, akár a szomszéd faluban lakozó cimboránkkal. A csereberélhető információ manapság már szinte bármilyen formát ölthet: lehet kép, hang, szöveg, anim, vagy bármi más, bitekre fordítható dolog. Ezt eleddig minden szorgalmas PCU-olvasó tudhatja. DE! itt jön ■ én zseniális 5letem: tételezzük fel, hogy szorgalmas tudósainknak hála, rendelkezésünkre áll ■ TELEPORT. (Tudom, el vagyok maradva, a DOOM-hívőknél ez már mindennapos dolog.) Ha kellően beleéltük magunkat, akkor jön az isteni (Uboykai) sugallat: hozzunk létre egy nemzetközi TELEPORTHALÓZATOT! Gondoljunk csak

bele! Soha többé postaköltség! Az előfizetők seperc alatt megkapják a lapot, és ■ fentebb említett kötelezvény leendő birtokosai is csupán összecsomagolják az értékes nedl't tartalmazó dobozkákat/üvegcséket, majd az otthoni teleporterbe helyezve elküldik az Uby@pcu.szm-j.as címre. Erről ennyit... (bocs ■ levelezésre szánt hely könnyelmű pazarlásáért, de fenomenális ötletemet meg kellett, hogy osszam veletek. Ha van hasonló kaliberű, vagy még zseniálisabb gondolatotok, nosza, ragadjatok tollat, és osszátok meg velem! (Mármint nem a tollat...)Ja, és a sörküldeménynel ne várjatok ■ teleport megtalálásáig...) Akkó' lássuk ■ betevő olvasnivalót!

Egy régi kedves rámenős ismerős:

Hi Uboyka!

Csak azért írok, mert látom, megsértettelek a múltkor... EXTRASUPERHYPERULTRAGGASOFFR! Valahogy nem így képzeltem el ■ reaction-t! (Igaz, a levél sem volt semmi, de én nem venném magamat ilyen komolyan!) (Nem tudom, mitől támadt ezen kényszerképzeted, de lehet, hogy félreértettél! Ugyanis: nem sértettél meg! /Ha mégis úgy érzed, akkor vezeklésként előfizetsz mondjuk 3 évre PCU-ra, és máris el van sikálva.../ Egyébként magadat komolyan veheted, elég, ha én nem veszek úgy...-Uboyka;) Ja, az újság megint nagyon COOL-ra sikerült, főleg az ECTS-beszámoló! Örülök a DEMOCODE-olás szerűségnek is, igaz, jobb lenne pure ASSEMBLY-ben. A CD-ULTRÁT is meg fogom rendelni! Jónak ígérkezik (300 Mb SCENE STUFF!). Na de erről majd később. Fiúk! A nyeremény-

könyvemet(PCU#1) még mindig nem kaptam meg! (Örülök hogy örülsz! Tényleg jobb lenne! Rendeld! Én is nagyon szeretem a felkiáltójeleket! -Uboyka) (Ezt csak azért írtam ide, mert ez jutott eszembe...) (Szóval nem is nyertél, csak ez jutott eszedbe! Ejnye bejnye... -Uboyka) Még mindig nem tudom, hogy mi az a PR POSZTER. Felvilágosítánál róla ? (Nem.../Látjátok feleim?! Így kell ■ dilikvens-t újabb levél írására inspirálni...;> / -Uboyka) Kösz! (Igazán nincs mit! ;-> -Uboyka) Kösz a tippeket is! Látom te is AstroideA fan vagy. (ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ! Az ordítás okának megfejtői között Uboyka pólókat sorsolunk ki! ÁÁÁÁÁÁÁ! -Uboyka) Nekem is az egyik magyar kedvencem, A többi: URINATE, EXHUMERS, SHOCK! (Anti AstroideA, I think...) (I don't think so... -Uboyka and Rayden/from MK movie) meg a többi. Kedvenc magyar alkotásom: CAGE/URINATE. (Az alaprutin nem a legnagyobb, de ■ design az COOL! Ja, nem tudom, ki írta bele azt a "virtual cage in virtual life..." kezdetű verset, de minden elismerésem) Egyébként AstroideA RULEZ!-t már írtam fel, Uboykát még nem, de kösz az ötletet, AZT IS FOGOK! (Nekem csak a körzeti orvos írt föl valami élénk színű pirulákat, ■ olvasói levelek utáni használatra -Uboyka)

WIN'95: igaz, hogy SUXX, de ■ gamereknek is egyre nagyobb szükségük lesz majd rá! Mondjuk ez a DEMÓZÓ társadalmat nem nagyon érinti, de akkor is... Csak megnyugtatóképpen: nem a W95-re mondtam azt, hogy COOL, hanem ■ rovatra. (Ha már egyszer itt egy szar oprendszer /Linux rulez!/ legalább tudjuk kezelni) (A W95 mióta oprendszer?! Maximum, ha ezen ■ Oltárian Primitív Rendszernek ■ rövidítését értjük pejoratív hangzással...-Uboyka) Az INET rovat alól szedjétek ki a plazmát! A Firstaid még mindig király, de az enyémet is tegyétek bel! (Mintha ezt már kérdeztem volna, de azért: Midet? Hova? -Uboyka:) Nem fontos az összeset, de az aktuálisabbakat berakhatnád! Igen-igen, biztos! Nem! Vagyis! Nem érem a poént! ("nézed még a macikát, nyomod még a süteményt...") Magyarázd el! Kösz! (Már pizsokul fáradt vagyok, tehát nem kötök beléd... Inkább... De mégse! Na jó! A megoldás a L'art Pour L'art társulat Vas-

tyúk is talál szeget című televízióműsorának szokásos részét kitevő, A Besenyő Csálád élete titulussal ellátott epizód egyik jelenetében hangzott el a fent említett idézet, mégpedig furcsa módon a jelenetben Tompika nevet viselő egyén szájából. Elég részletes voltam? -Uboyka) Én is remélem, hogy a SCENE-en felfelé ível majd a pályám, kösz, hogy te is egyetértesz velem ebben... (Én csak reménykedést írtam...-Uboyka) A kritikákat szívesen fogadom, bár alkotásainkkal nem nagyon találkozhatasz a közeljövőben. Úgy gondoltam, 2 taggal megjelenni nem egy biztos siker, szóval: GRAFIKUSOK, ZENÉSZEK ÉS KÓDEREK is JÖHETNEK MÉG! (Cím: /Nem írom ide, mert ez már hirdetés!... Na jó, szívem nekem is van: -Uboyka/ Gyöngyös, 3200, Varga László u. 13 III/1.) Eredetileg a Controlled Dreams által rendezett The Flag-re akartam lekódolni első DENTRÓNKAT, bár erről az ötletéről még most sem mondtam le rendesen(ha valakinek van a végleges, hivatalos invitációja, az köldje már el, légyszíves!!! ThX!!! /Van végleges, hivatalos invitációm! Ha akarod, el is küldöm Neked! A bibi csak az, hogy a feladót elírták... Nem Controlled Dreams, hanem valami APEH...-Uboyka/) de nem biztos, hogy sikerül... SCENE-ről ennyit.

CD-ULTRA: Ha küldenék anyagot(infófile+ egy kis bemutatózó intro), akkor feltennétek a CD-re? Ha igen akkor TnX, ha nem, akkor meg minek írtatok az újságba, hogy lehetőség van bemutatkozásra?! (Poénból...-Uboyka) Na mindegy, befejeztem ezt a levelet is, és megyek csicsikálni! (Régen itt lett volna az ideje...-Uboyka)

GOODBYE!

UI1: Akkor is PC-Ultra és AstroideA a ruler! (Ezt már én is mondtam, de jobb szintaktikával...-Uboyka)

Ja, meg e NIRVANA, A FOO FIGHTERS, A PROSECTURA, A SEPULTURA, ÉS A TÖBBIEK! (Dugulj má' el! -Uboyka)

UI2: Lehet hogy lesz egy új nevem: JUGGLER JUNE JUNIOR (Hogy teccik?) (A Tompika jobban is hangzik és jobban is illik Hozzád... -Uboyka)

UI3: Tedd be a levelet a Postába! (Az UI1-nél már volt egy javaslatom...-Uboyka)



Hi Tompika!

Válaszokat szerintem dögi-vel kaptál menet közben, egyébként pedig tartsd szem előtt ■ leveled bevezetőjében hozzám intézett intelmeket... Na szeva! UI1: ott voltál ■ RAGE-en? (Jelen pillanatban még nem vagyok ott, amikor ezt olvasod, akkor pedig már nem vagyok ott, de lehet hogy találkoztunk...:)

Komolyabb hangvételű íromány egy meglepően olvashatóan körmölő egyén tollából:

Szervusz Uboyka és PCU-Team!

Már úgyis írni akartam a megújulásotok alkalmából, de gondoltam, megvárom az ígért közvéleménykutatást. (Mákd van, ezt az ígéretünket most betartottuk...-Uboyka:) Az alábbiak ugyan magánvéleményt alkotnak, de hátha része lehet a köznek. Azért a kérdőívet is kitöltöttem -gondolom, az x-elések könnyebben statisztikázíthatók-, de jobban szeretem árnyaltan kifejezni magam. (Hogy te milly szavakat tudsz képezni! Elképzeleníthető! -Uboyka) Még a néhai BIT-LET hasábjain azt írta egy hozzászóló a Primo gépről, hogy egy lábhajítású habverőhöz valószínűleg különb dokumentációt kapna. Szerintem a PC esetében ez a megállapítás négyzetre is emelhető. Ezért járatok PC-s lapot, hogy olyan információhoz jussak, amihez máshonnan nem nagyon tudnék. (Hmmm... Pedig mi nem írjuk le, hogy ki kivel és hányszor...-Uboyka) Tehát szeretnék minnél több, a hardver jobb kihasználását segítő ötletet, kiegészítő adatot, továbbfejleszthető programcsírárt. (Tudtad, hogy a Quantum Trailblazer 720-as vinyó kitűnően alkalmazható ■ bal könyköm mellett lapuló Xerox fénymásoló jobb sarkának ■ alátámasztására? Adatok: böhöm, csúnya és tetű. /Már mint ■ fénymásoló/ Csírám ■ még nincsen, pedig ideje már hogy kikeljek ■ székből és nyújtózzam egyet... -Uboyka) A múlt évben elégedettebb voltam e tekintetben -és ezért fizettem elő '96-ra! Jónak tartom a híroldalt, lehetne ilyesmi hardver újdonságokról is. A (hosszabb) játékleírásokról az a véleményem, hogy ez olyan, mintha valami ropogós csemegét turmixolva enne valaki. (Szerintem ha valakit turmixolnak, az többé már

nem eszik ropogós csemegét, de ropogtalant se...-Uboyka) A játék sava-borsa a felfedezés, egy krimiről sem szokás leírni, hogy ki a gyilkos és min bukik le. A rövidebb teszteket elfodadom, bár az ízlések ugyebár különböznek. -pl. Singleton úr L.O.M.3-ját egy bíráló eléggé lerántotta valahol, (Rántotta?! HOL?...Jaaa! Bocs, de már kopog a szemem ■ éhségtől...-Uboyka) nekem viszont igen kellemes hónapokat(!) jelentett. A demokat mint programozási bravúrt értékelem, a scene pletykái viszont határozottan untatnak. A film, könyv, zene is csak fölösleges helyfoglalás egy számítógépes lapban. Az nem baj, ha az embert ilyesmi is érdekli, de aki sokat markolász, az keveset fogdos. (Hmmm... Ariadnéval már egy ideje szakítottam, ■ fonalat mégis az előbbi mondatod utolsó tagjánál vesztettem el. Egy biztos, intim szokásaidat ne itt firtassuk, inkább szólok Kozynak, ő majd beteszi az Adult rovatba. -Uboyka;) Erről pedig az Adult rovat is eszembe jutott. (Én mondtam előbb, bibííí! -Uboyka) Kozy már le is írta a lényegét: csinálni sokkal jobb, mint nézni. Utoljára hagytam a postát. Ha nem lenne, akkor sokan hiányolnák (Lám, én is éppen írok). De nem kell belőlle sok oldal -inkább ne egész leveleket hozzatok le, csak a vélhetően közérdekű részeket. És semmiképpen sem 0 értelmes tartalmú megaleveleket!

Üdvözléttel: Somogyi Miklós

Szervusz Miki!

(Ugyan nem kérted, de kapásból találtam neked egy kiváló becenevet: mit szólnál ■ Somi-hoz?) Észrevételeid közül a hardver-rovat ötletét osztja leginkább a Köz, olyannyira, hogy már az előző számba is javasoltam. A meghíúsulás ■ ■ szándékon múlt, de ■ következő PCU-ban valószínűleg már érdemes effélét keresgélnek. Könyvajánlat és egyebek: mint észrevehetted, ez eddig is inkább reklám volt, nem pedig vadi újdonságokat bemutató rovat, így ezt a nép akarata el is törölte a beküldött szelvények alapján. A Scene pletykái untatnak? Ne búsulj! Senki sem lehet tökéletes...:) Ja, amúgy kösz az észlelhetően építő szándékú írományt!

A harmas számú elítelt:

Igen mélyen tisztelt Ubi úr! (Szasz' Ubesz!) Levelemben sok mindenről fogok írni, igyekszem értelmesen előadni. (Nu, azért pusztán egy levél kedvéért nem kell megtagadni tenmagadat...-Uboyka) Először is: szükségem volna egy PCU 3-as számra, ugyanis annak rendje s módja szerint lekéstem róla. Küldjétek el utánvétellel, please. (Ilyesfajta kéréseknek sosem tudtam ellenállni, megy a PCU! -Uboyka) A négyesben találtam egy kis kitépést a kérdőívet+megrendelőlapot. Mindkettőt rendeltetésszerűen kitöltve visszaküldöm (Na jó, a rejtvények megfejtését nem vittem túlzásba). Azon a kérdés vacakon volt még pár bonuszkérdés. A megjegyzéseim: -az értékelő mezővel semmi gond; -valahogy a PC Ultra logo nem tartozik a legnézettebb dolgaim közé. (Pedig mennyivel színvonalasabb, mint pl. ■ Dallas...-Uboyka) Nem tudom, miért, de nem tetszik túlzottan. (Segíthetek? Nos azért, mert csúnya. -Uboyka:); -én még egy oldalt adnék a levelezésnek(3). Sokba kerül ez még neked! Lógsz egy sörrel! (Valóban. Kb. havi plusz 2-3 óra hajtépés. Amúgy pedig kikérem magamnak! Sem sörrel, sem sör nélkül nem lógok, hanem szorgalmasan pötyögöm a postát. -Uboyka); -elég meggyőző dolgokat olvastam arról, hogy mit óhajtotok felnyomatni a CD-re. Ok, jöhet!; Agypuhítón tetszik annak a Hancu-gyereknek a leírásstílusa. Egy pötytel nem lehetne Neki több helyet szorítani ■ lapban? (Mért is ne? Viszont az igazsághoz tartozik az is, hogy a Hancu-gyerek éppen holmi egyetemen lopja a napot, így a sok bulizástól /na jó, vizsgázástól.../ ■ mindig jut ideje ■ billentyűzetet püfölni. -Uboyka) A levelezésedben feltűnt egy "Tompika"-nevű úriember (Hallod ezt, Tompika?! -Uboyka). Néki üzenem ezúton, hogy nem feltétlenül logo-központú világban élünk, és megpróbálhatná egy kicsit pozitívabban értékelni azon szándékokat, hogy egy jól designolt, információéhségünket cseppet kielégítő újságot hozzatok létre(Vagy nem?! (Vagy de!, viszont feltétlenül igaz az is, hogy a sok dícséret ugyan kellemesen legyezgeti ■ hiúságunkat, de nem abból fogunk megélni. A bírálatok ugyan fanyarabb ízűek és ha

■ stílus a kelleténél bunkóbb, megfekszi ■ gyomrunkat, de sokszor ■ segít valamely hibánkat kijavítani.../nem ■ bunkóság!/-Uboyka) Veled kapcsolatban egy pár kérdés:

Milyen zenét szoktál hallgatni? Neked tetszenek ezek az erőszakra épülő DOOM-féle játékok? (Ha nem, akkor lehet, hogy te egy értelmes ember vagy!) Szereted a sült krumplit? Drimók Dávid

Szeva Dávid!

Először is elnézésedet kell kérnem olyan okból, amit a többi olvasó ■ ■ ■ is sejtethet, mégpedig a leveledet ért brutális csonkolásból kifolyólag. (1 teljes oldal lemaradt...) Ennek oka csupán az előzőekben is emlegetett apróság, a CoV-os múlt elemezgetése. Kösz a jókívánságokat (azok is lemeradtak). A kérdéseidre a válaszok:

Zeneileg lehet, hogy egy kicsit furcsának találod majd ■ ízléspalettámat, mivel olyan zene kevés van, amit ne szeretnék (ilyenek pl. a jó magas szopránon előadott operaáriák...) Igazi kedvenc műfajom kettő van: a Hard Rock (és Heavy Metal) és ■ Rave. Nyugi, nem nyomdahunba, ■ így van. Előbbit hallgatni szerettem, utóbbira pedig borzalmas nagyokat tombolni... A DOOM-féle játékokból csak kettőt szeretek nagyon, az első meglepő módon a DOOM, a második ■ Duke Nukem 3D. Bár lehet, hogy emiatt le leszek minősítve primitív ösztönlénnyé, de néha igazán jólesik a legjobb barátaimat virtuálisan a falra kenni egy jól irányzott rakétával...(Ugyanígy szerettem őket C&C-ben leradírozni ■ pályáról. Már ha hagyják magukat... ) A sült krumplit nagyon szeretem, így aztán lassan vége ■ ■ havi postának, hiszen lassan már csak arra tudok gondolni...

Meglepődtetek ugye?

Bizony, én is meglepődtem... Jaa, hogy elfelejtettem leírni a meglepetés okát. Még az is lehetséges, hogy tényleg leírom... (Heheheee... most kénytelenek vagytok tovább olvasni ezt a mondatot, amelynek valójában nincsen semmi értelme, viszont én addig is jókat kuncoghatok elképzelve ■ kíváncsi arcotokat és türelmetlen tekinteteket, mellyel sietve futjátok tovább ezen sorokat, hátha kibököm végre a lényegét.... Persze ezt pusztá gonoszszágból csak



később teszem meg.) Itt van ■ később. Nu, a meglepetés oka csupán ■ Lajos által adományozott +1 oldal... Ki is használok, ahogy csak tudom... Gondoltam például arra, hogy meglepetésként rajzolok nektek valamit. Ebben sajnos megakadályozott az ■ sajnálatos tény, hogy nem tudok rajzolni. Sebj, gondoltam magamban, elég lesz, ha képzelek valami szépet. Koncentrálatok! Most! Na elment a telepátikus üzenet echo-ra... Ugye szép volt? A legközelebbi postában várom, ki mit kapott. (Nem ■ Mikulástól...) Mint azt bizonyára tudjátok, a telepátikus üzenetek erőteljesen eltorzulnak mind tartalmukban, mind formájukban az egyénenként alapvetően különböző tudati besugárzások hatására...

■ jó, visszatekintve az előzőekben leírt gigantikus sületlenséghalomra, kezdek megijedni magamtól, így inkább a további levelekre koncentrálok .....

Na mi van? Én csak azt mondtam, hogy koncentrálok! OK, nem akarok verést, úgyhogy jönnek a levelek.

Lássunk egy komolyabb írományt ■ kedélyem lehűtése végett:

Sziasztok!

Nagyon ritkán(sohasem) írok levelet olyan témában, amihez kevésbé értek (de azért néha füllentesz, ugye? -Uboyka), mint azok, akiknek írok, de ez a sok változás (itt a tavasz) vagy nyár?) és a nosztalgia most erre késztet. (Ilyen régen láttál már nyarat ???! -Uboyka)

Bemutatkozás. Nem vagyok egy mai játékokra felkészült HMCS(itthon egy DX/2 66-osom van, 4MB RAM-al, hangkártya és CD nélkül) de ■ CoV-nak már az első számát is rongyosra olvastam (az ELIT-t valamelyik "1001 játék" könyvből ismertem meg, sőt, az SPV néhány elvetemült poénjához is szerencsém volt (amiből a kor szelleméhez méltóan másoltunk a leírásokat (ez csak vicc volt!))). Ha emlékeztek még rá, '91-ben vagy '92-ben én nyertem meg a 386-os álmogépet az előfizetői sorsoláson, aminek aztán érdekes vége lett. (Azt persze elmulasztottad leírni, hogy mi, ezzel engem ítélvén oldalfurdalásra... DE! majd furdalom én a te oldaladat... -Uboyka)

Múltkor megkérdeztem magamtól, hogy miért veszem(előfizetem!), olvasom a PCU-t? (Nem az illetékeshez fordultál! Én bármikor megmondtam volna Neked, hogy azért, mert: 1. Szeretsz Uboyka Postát olvasni; 2. Szeretsz Uboykának írni; 3. Várod Uboyka válaszát; 4. Azért mert jó.... /Huhúúú... Azt hiszem, kijött rajtam a sokáig elfojtott egoizmusom/ -Uboyka :) Megnéztem (így utólag) ■ hardver-igényt a játékoknál, hát mindegyik CD-t, 8 mega RAM-ot követel, a hangkártyáról nem is beszélve, tehát "nincs sok közöm" ezekhez a mai játékokhoz, már azért sem, mert a havi keresetem harmadát nem akarom egy játékprogramért odaadni. (Nagyon helyes! Pl. Én sokkal jobb helyet is tudok annak az összegnek. Zsebnek hívják, és jelen esetben van egy fontos kitétel: az Én zsebemről van szó. Szóval, mennyit is keresel ??? -Uboyka) Egyértelműen a nosztalgia, a játékok szeretete, (általánosan) és a csak itt megtalálható programozási, felhasználói tippek, trükkök és titkok tesznek titeket tudatom tartós tápolójává. (Én pedig mindjárt átvedlek földi porhüvelyem ápolójává, úgyis, mint gyomrom tápolójává... Boccs... -Uboyka)

Vélemény, javaslat... Ilyenek, hogy "Milyen legyen a logo?", "Jó-e a jelenlegi értékelőmező, nem izgatnak. (Van, hogy engem sem. Lehet, hogy itt van a sz\*r a palacsintában ??? -Uboyka) Remek volt a régi CoV-ban a ronda kék háttér az írások alatt, Getto igazán lelkes, de kezdetben padfírka szintű rajzai, a címlap a görbe lábú nindzsával, hiszen az újságot jó volt olvasni. Persze talán az is számított, hogy ti is tudtátok, mit akartok csinálni. (Én pl. most is tudom, de ■■■ tehetem, mivel a postát is írni kell, másrészt pedig honnan venném hozzá a kellő számú milliókat ?! -Uboyka) Lehet, hogy könnyebb dolgokat volt, egyrészt mert nem volt még ekkora a konkurencia(Nos igen, azóta nőtt egy pár métert... -Uboyka) és a számítógépes társadalom sem differenciálódott ennyire, de mit gondoltok, a mindenáron magatok eladása helyett nem volna hosszú távon érdekesebb, ha eldöntenének végre, milyen újságot szeretnétek írni? (Azt, hogy milyen újságot szeretnétek írni, azt már régen eldöntöttem: legyen benne sok aranyos néni, burkolat nélkül,

sok számítógéppel kapcsolatos info, audiotechnika /persze a tesztanyagot mindhárom esetben otthoni tesztlésre kapjuk.../, és sok egyéb nyaláncság. Ja, és nem ártana, ha úgy fizetnének, hogy Kapu Billi lenne ■ portásom /mindig gondosan becsukatnám vele ■ összes ablakot/ Ha visszatérünk a rideg valóságba, a hosszú távú terveket majd akkor engedhetjük meg magunknak, ha tudjuk, hogy mit eszünk a jövő héten... -Uboyka) Persze, a talponmaradás gazdaságilag is sokkal nehezebb lett, megértem, hogy az olvasókat ki kell szolgálni, de kissé elszomorító ez a zűrzavar (igen, az elmúlt év annak látzott) (Nem csak látszott... -Uboyka).

Egyébként ■ negyedik szám szerintem a PCU fennállása óta ■ minőségi csúcson van. Talán elrendeződtek már ■ dolgok, a szükséges váltás után "normalizálódik" a helyzet. Ez látszik már a félhónapos késésből (régi szép idők), és a valóra nem váltott ígéretekből. (A Nr.3 BOOT-jának végén valami plussz meglepetést ígértek az előfizetőknek. Bejött. Mindenki számított valami poszterre, lemezre, aztán a nagy semmi.) (De ■ meglepetés megvolt, nem? -Uboyka) A CD az idén jelenik meg? (Határidő mint az első évkönyvnl:)

Segítség a "végső arculat kialakításához"? Tessék: A tartalom/boot egy oldalon (a tesztaljak magyarázatát simán el lehet hagyni, a játékkal kapcsolatos szövegelés sem kell teljesen, elég a tényekre szorítkozni, esetleg a levlapon, vagy az eredményhirdetésnél; ■ közhírré tétetik is majdnem mindig ugyanaz /most ráadásul a játék és a CD árának ismételése/, össze lehetne nyomni, vagy beolvasztani ■ boot-ba /néha egyes illetőket szeretnék összenyomni, de legalábbis elküldeni a boos-ba...-Uboyka/; a tartalmat ráadásul kisebb betűkkel, kétnyelvű árnyék nélkül;) Az egyoldalas képriport egy-egy történetről, party-ról is színesíti az újságot, ráadásul nagyon is hozzájárulhat a lap egyéniségének pozitív formálásához (Nem tudtad, hogy formáláskor elsőként ■ negatív formát készítek el legtöbbször ??? -Uboyka) (Scene-rovat mellé?) Az MS-Homme bemutatató maradhat, de max. két oldal,(elvégre a játék is homme kategória :), nincsenek olyan

messze egymástól. A posta lehet több (hirtelen milyen vitriolos lett a stílus :) WIN95, Internet OK, kell, így tovább. Nagyon tesszik a most indult programozási rovat, többnyire az eddigi progtech rovatok nekem magasak voltak... A DTP-t kihagynám, szerintem azok közül, amikkel most foglalkozok, a legkevésbé elterjedt mánia a felhasználók között. A Decibel-t elviselném egész oldalon is (annak ellenére, hogy használni még nem sok mindenre tudnám) (Ne várd meg amíg én adok tippeket -Uboyka :) Elsősegély, Tökmák, Toplista mindig jöhet, a kisebb, keretes cikkek is maradjanak. A Made in Hungary-val csak a szerző stílusa a bajom, mintha most kezdte volna. (Ajjaj, ha ezt Mr. X meghallja... Nem adnék ■ életedért üres sörösüveget sem...-Uboyka) Ez a Sörséta meg az Adults szerintem fölösleges, kivéve talán akkor, ha távnevelő szándéka alkalmas célpontra lel(egészen különleges egyednek kell lennie) A "plazma" hátterek nekem nagyon tetszenek, figyelemfelkeltés és tudatalattira-hatás szempontjából is hasznos (Valóban, mindenkinek a figyelmét felkeltette, valamint kihozta a tudatalattijukból ■ "vicsorgó fenévatat" -Uboyka) szerintem, ha dizájnoltatok egy kicsit, talán a rossz is jobb mint ■ semmi. (Ezt akár választhatjátok jelmondatul...)

Az újságba kerülő játékok "kiválasztással" kapcsolatban: elég dühítő, ha (szerintetek is) sz\*r játékról írtok, talán max. egy darab, egy oldalon számonként elmegy mutatóba. (Tudod te, hány szám van ■ újságban ?! -Uboyka) A reklámozott, elterjedt, de csak közepes színvonalú gamekról is elég egy-két rövidebb darab. ....

Halász Zoltán, Vác

Bocs Elvtárs, hogy félbeszakítom kitűnő, irodalmilag és tartalmilag is valóban értékes művedet, de megnyugtatóként közlöm, hogy a következő postában a maradékot is lekölzöm, mivel a hátralévő részt is megjelenésre méltónak találtam. Az ötleteidet köszönjük(és -öm), volt valami Deja Vu szerű érzésem, minthogyha ezek közül jónéhány felmerült volna bennem is. (Ez is bizonyítja zseniális mivoltukat :)))

Nu akkor Neked is és a többi olvasónak is Üdv! I'll be back!



# Felhasználói melléklet

Szándékom szerint a Windows 95 rovat mostantól nem annyira aprócska trükköket írta le, hanem rendes tanácsadó rovattá alakul. Ha bárkinek bármilyen Win95 problémája van, akkor megkísérellek arra válaszolni. Ez nem azt jelenti, hogy tudok is válaszolni! Erre még a Microsoft sem képes mindig... Mindazonáltal kezdtek kifogni az értelmes trükkökből és egynéhány jólirányzott kérdés jól jönne... Bár a Windows 95 teljes forrása kb. tízmillió sor, ezért szerencsére még sokáig, nagyon sokáig fognak különböző érdekességek előbukkanni - viszont meglehetősen kevés lesz egy idő után. Mint talán tudjátok, ez itt nem csak Windows95 hanem általában MS User rovat. Tehát bármivel szívesen foglalkozunk. Lehet ez itt akár Visual Basic rovat is, azt legfeljebb nem én szerkesztem. Szóval következzenek kicsit nagyobb lélekzetű tanácsok, no persze ilyen tippeket sem hagyjuk el: Ha egy file-t egy DOS ablakra dobunk, akkor megjelenik a prompt-nál a file neve.

Ha már Win95 alatti DOS promptról esik szó, akkor említsünk meg egy új Windows programot, ami csak DOS ablakban fut: start. Ez a program Win95 desktop parancssori megfelelője. A start dali.bmp parancs elindítja a kedvenc képekező programunkat a dali.bmp-vel. Ez meglehetősen ismert - de ez könyvtárakra is működik. Ha hirtelenjében le kell törölnünk 20-30 file-t, akkor a legegyszerűbb a start . parancssal az aktuális könyvtár (folder) ablakát hívhatjuk elő. Itt már az (alig) ismert lehetőségeink vannak: Click után Ctrl+Click-el lehet további file-okat jelölhetünk ki, Shift+Click-el pedig egy egész téglalapot.

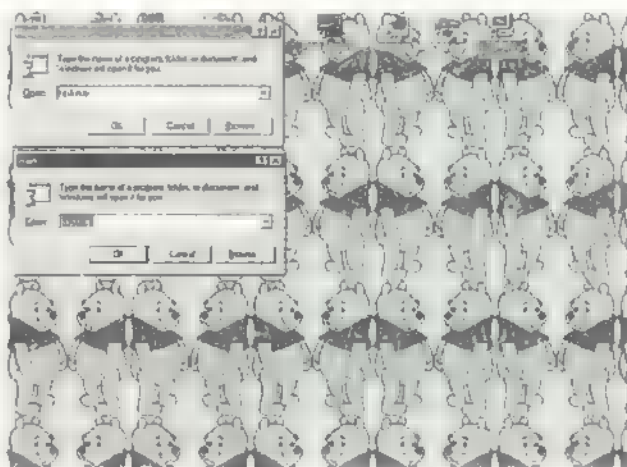
Van ám sok egyéb érdekes dolog is a DOS ablakban! Ismert dolog a cd .. parancs, ami egy directory-val lép följebb. Ugyan normál DOS-ban nem tudták megcsinálni, de legalább DOS ablakban működik a cd ... ami két directory-t, a cd .... (négy pont), ami három directory-t lép feljebb. (Nem tudom hány pont a hátár.) Egy másik trükk: Kattintsunk az ablak menüjére, és ott az Edit-en belül a Copy-ra. Ekkor kijelölhetjük a szöveget húzogatóssal, vagy a szokott téglalap módszer-



rel: bal click az egyik sarok, Shift+Click ■ másik. (Itt a Ctrl+Click is úgy viselkedik, mint a Shift+Click) Van a Copy mellett Paste is, ami az ami. Azaz szöveget lehet behúzni másik (akár Windows) alkalmazásból.

Mint már jó néhányszor emlegettem, a Win95 ugyan használna bizonyos DOS szolgáltatásokat és ez, pontosabban az ehhez használt memóriamodell igen veszélyes. A használt szolgáltatások: Dátum, Idő, és legnagyobb részt a PSP-vel kapcsolatos hívások - PSP-vel váltja Win95 a Windows programokat. Ezt úgy oldották meg, hogy az 1MB alatti terület, amit a DOS is lát és használ, legnagyobb része írható minden taszk által. Az első 64K-t, amiben az interrupt tábla is van, nem feltétlenül, de ez semmire nem elég. Azonban magából a DOS-ból nem származik gond, mivel a Win95 felügyeli az összes fileműveletet. Így lehetséges például, hogy a hosszú file neveket és az előbb említett három-négy pontot csak DOS ablakból ismeri ■ DOS. Van egy nagyon érdekes, nem túlzottan dokumentált, de igen hasznos és bizonyos értelemben veszélyes, gyökeresen új dolog ebben a fránya DOS ablakban. Ez pedig a \* karakter. Ez ugyanis egészen a DOS 6.x-ig (sőt, a 7.x-ig, ha nem ablakból fut) annyit jelentett, hogy innentől bármilyen állhat a file név adott helyén. Tehát a \*.x az összes file-t jelentette. A DOS ablakban ugyanez a \*.x már csak az x-re végződő file-okat jelenti! Ez igen hasznos, de mint mondtam volt, igen veszélyes. A veszély ott rejtőzik, hogy valaki megszokja, hogy például a del \*.x csak az x-re végződő file-

okat törli. Aztán egyszer régebbi DOS elé kerül, vagy egyszerűen csak DOS módba lépteti a gépet. Eltűnik a Win 4.0, eltűnik a tényleges oprendszer, a VMM - eltűnik ■ védőernyő is. Kiadja, hogy del \*.x és minden figyelmeztetés nélkül az összes file-ja eltűnik az adott könyvtárból. Valójában ez így egy



A két Run ablak

bug az összes DOS-okban! A del \*.x szól, hogy tényleg ezt szeretnénk-e, de a del \*.q parancsra már nem szól, de rombol... Hogy mik derülnek ki ennyi év után...

Az is előfordulhat, hogy valakinek az egész Win95 interface nem tetszik, de sajnos rászorul az új programok miatt a Win95-re. Semmi probléma, a régi kinézetet is mellékeltek, csak nem túlzottan hirdetik ezt a lehetőséget. Ráadásul az új File/Program Manager nem ismeri ■ hosszú file neveket. A File Manager winfile.exe néven szerepel a \WINDOWS-ban. Másolásra feltehetően sokkal jobban használható, mint az Explorer, szokott módon két ablakot nyithatunk. Sajnos a hosszú file neveket nem ismeri a program... Megemlítem az általam ismert két legjobb filemásolási módszert az Explorer-ben: az egyik, hogy a Copy és a Paste gombot használ-

juk. Elsőre meglepő lehet, hogy nemcsak szöveget vagy képet tudunk a Clipboard-on másolni, hanem akár egész drive-okat, de ha ehhez hozzászokunk akkor meglehetősen hatékony lehet ■ dolog: Kijelöljük ■ forrásfile-okat, Copy, át ■ célkönyvtárba, Paste. A másik a drag-and-drop: Megintcsak kijelöljük ■ forrásfile-okat, és átvonszoljuk őket (célszerű jobb gombbal) a célkönyvtárba. Arra kell csak ügyelni, hogy a célkönyvtár is látható legyen a könyvtárban.

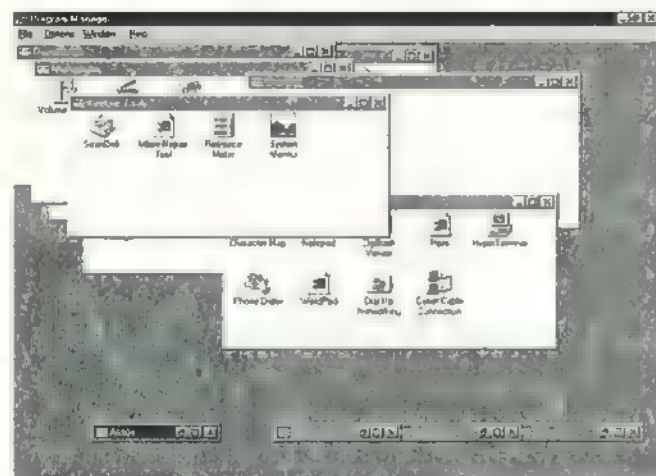
A Program Manager-t szintén lehet futtatni a desktop-ról. Ezzel például a képen látható érdekes mutatóványt érhetjük el, ahol két Run ablak is van... Ha alapállapotban is a Progman-t szeretnénk futtatni, akkor ■ system.ini-t kell átírni. Nem, nem a registry-t, néhány dolog azért a system.ini-ben maradt, mint már azt a maxfilecache-nél láttuk már. Szóval a system.ini elején, a [boot] szekcióban találunk egy shell=Explorer.exe bejegyzést. Ezt átírhatjuk shell=progman.exe-re is máris a jó öreg felületet láthatjuk viszont. Sőt, kapunk egy File Manager ikont, ami nem a winfile-t, hanem az explorer-t indítja, csak éppen a régi programra hasonló kinézetben. Természetesen az ablakok az új formájuk lesznek, a kicsinyített ablakok nem ikonként jelentkeznek stb. És végül, az új Task Manager - ez valóban új. Ha valaki nem szereti a Taskbar apró ikonjait, nyugodtan használja a taskman.exe-t.

Meg kell jegyezni, hogy a system.ini shell bejegyzésének figyelembevétele érdekes játék. Sok héjprogram, ami Windows 3.1 alatt működött és hasznos volt, az itt semmiképpen sem hasznos, és az is lehet, hogy nem működik. De ha a felhasználó installálja, akkor mindenképpen megpróbál működni, mivel ■ Registry helyett továbbra is a shell-ből veszi az infót a program. Pedig a Registry-ben is van hasonló opció, és nem lett volna nagy dolog ezt is áttelepíteni...

Ha már a Taskbar-t emlegettem, akkor egy hibájáról és kijavításáról is ejtek egy-két szót. Elméletileg minden egyes program megjelenik



egy ikonnal a Taskbar-on. Gyakorlatilag azonban a Control Panel részei, a különböző Wizard-ok és hasonlóak azonban nem jelennek itt meg. Ezek aztán könnyedén eltűnnek a háttérben. Célszerű ilyenkor egy Minimize All Windows-t ütni a Taskbar menüjében, mert ez csak azokat az ablakokat minimalizálja, amiknek van ikonjuk ■ Taskbar-on.



**Maga a Program Manager**

Vagyis pont az ablakok maradnak, amiknek nincs! (Utána pedig van Restore All.) Hogy ez milyen egyszerű...

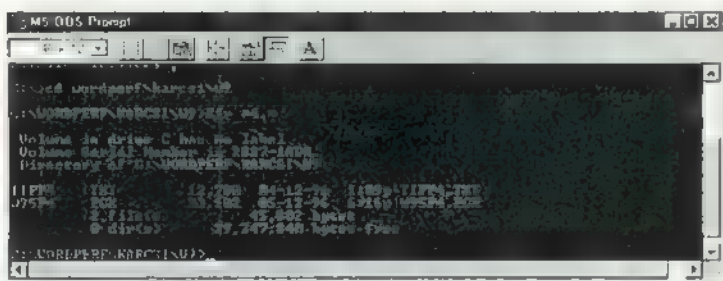
Ha nagyon szeretjük is ■ Program Manager-t, attól még nem biztos, hogy ezt kéne használni. Van két módszerem is, amivel az új felületet valamelyest a jó régi Progman-hoz tehetjük hasonlatossá. Az első: készítsünk egy shortcut-ot ■ desktopra, mondjuk New Progman néven. A parancssor ■ következő: C:\windows\explorer.exe /root,C:\windows\Start Menu\programs Ezzel egy olyan Explorer-t indíthatunk, amivel ■ Programs folder-ben mászkálhatunk. Ez még eléggé messze van sajna a Progman-tól, díszítsük fel egy kicsit: Indítsuk el ezt az új progman-t, és ellenőrizzük a View menüben, hogy a Toolbar és Status Bar ne legyen kipipálva. Ugyanitt gondoskodjunk arról, hogy ■ Large Icons előtt van egy pont. Nem kell aggódni, az Explorer-t máshonnan indítva nem ezek az opciók fognak élni. Megtehetjük még azt is, hogy ennek a pseudo-progman ikonján jobbat kattintunk, majd a Properties menüben megváltoztatjuk az ikonját, és egy hotkey-t rendelünk hozzá. Akár a Startup (C:\Windows\Start Menu\Programs\Startup) folderbe is elhelyezhetjük, ekkor a Win95 minden indításakor automatikus jelentkezik kedvenc programunk új verziója.

A másik módszer kevésbé csinosítható, de nem kevésbé hatékony: Taskbar Properties\ Start Menu Programs\ Advanced. Ez egy szép Explorer-t indít, innen húzzuk ki jobb gombbal a Programs folder-t a desktopra. Ez gyakorlatilag a Program Manager, csak éppen egymásba ágyazott csoportok is vannak.

Az MSDOS.SYS opcióról már esett egy-két szó, így hát a szerkesztését nem kell elmondanom. A BootDelay=0 sort azonban eddig nem ajánlottam, pedig 2 másodpercet lefarag a boot idejéből - ennyit várakozik a Win95 az F8 megnyomására ■ Starting Windows 95 felirat után Ha megnyomtuk, akkor egy fontos menü tárul szemünk elé. Ez egy majdnem teljesen magától értetődő menü, így csak arra

hívom fel a figyelmet, hogy ■ Logged opcióval elkészített BOOTLOG.TXT-ből néhány érdekességet megtudhatunk. Így például azt az (általam) jól ismert tény, hogy hiába hagynánk el ■ SETVER.EXE-t és az IFSHLP.SYS-t a CONFIG.SYS-ből, ■ Win95 azért is betöltönné. (Ameddig ki nem szedjük őket a normál helyükről...) Ennél fontosabb azonban, hogy ■ Bootlog.Txt-ben minden valós módú driver betöltése (Loading Device), annak sikeressége (LoadSuccess) vagy éppen sikertelensége (LoadFailed) szerepel. Ugyanúgy a védett módú driverek is (Loading VxD).

Egy alapvető dolog eddig kimaradt,



**A wildcard-ok tréfái**

mert sajnos nem figyeltem fel rá. Előfordulhat, hogy másoknak is így elkerüli ■ figyelmét... A Windows 95 Typical install -ja egy csomó poénos programot nem installál. Ezek között van olyan program, ami nagyon hasznos és sokat is olvashattatok róla, de valahogy kimaradt. Sajnos csak ■ CD verzióban vannak benne ezek a programok! A Control Panel\ Add/Remove Programs\ Windows Setup alatt az

Accessories sort vegyük tűzetes tanulmányozás alá. Itt találjuk a Quick View programot, ami sajnos egy ingyenes verziója a valóban hasznos Quick View Plus-nak, de ez ilyen formában is használható. A System Monitor és a Resource Meter mindenkinek nélkülözhetetlen, aki szeretné tudni, hogy éppen mi történik ■ gépében. (Ezekből csak egy kevés infót kaphat, de ez is több, mint a semmi.)

A Quick View hasznosságára nem is kéne példa - mivel nem fordult elő, hogy olyan formátumban nyújtottak át egy dokumentumot amit meg se tudott nézni? A Quick View még EPS file-okat is meg tud nézni, ami valóban ritka dolog. De a legérdekesebb mégis az EXE file-ok megtekintése, mert Windows programoknál láthatjuk a használt DLL-ek listáját!

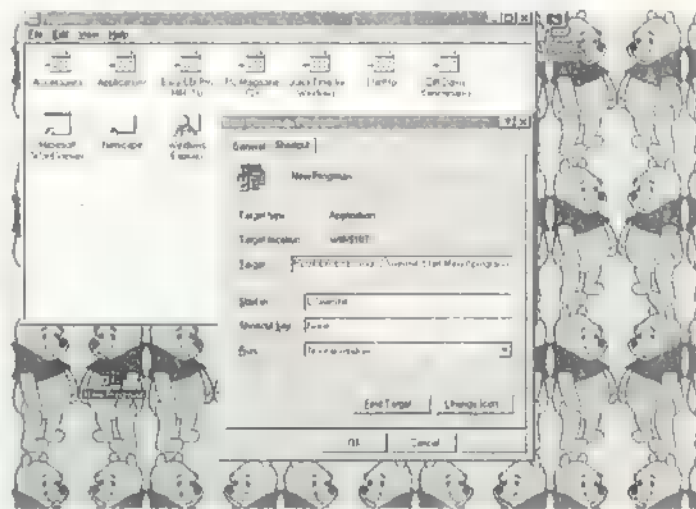
Egy másik érdekes dolog, amit az install (vagy inkább az egész rendszer) elszúr. A fílerendszer teljesítménye nem ■ maximális alapállapotban! A My Computer-en jobb click, majd Properties. Ez a System Properties, itt van egy Performance, majd egy File System. A Read-Ahead Optimization csúszkát húzzuk fel maximumra. A legfontosabb rész következik: A Troubleshooting szekcióban a Disable Synchronous buffer commits opciót pipáljuk ki. Nyomjunk egy Apply-t, majd sok-sok OK-t, és indítsuk újra a Windows-t.

Következzen mondjuk a Start Menu\Documents. Ez egy igen hasznos lista, de van egy kis hibája: valahogy egy csomó olyan dokumentum is bekerül, amit nem szeretnénk hogy odakerüljön. Ez a lista automatikusan töltődik fel - bekerül minden dokumentum, amit

elindítunk vagy szabvány Open ablakban nyitunk meg. Ezeket csak törölni lehet (Taskbar Properties\ Start Menu Programs\ Clear). Viszont igazából akkor lenne jó ez a lista, ha szerkeszteni lehetne! Szerencsére ez nem nehéz: Valójában a Documents menü a (WINDOWS\RECENT könyvtár tartalmát jeleníti meg. Itt minden dokumentumhoz van egy .lnk file - azaz egy shortcut, ha ezt letöröljük, már el is tűnt. Ha

gyakran akarjuk takarítani a dokumentumaink listáját, akkor készítsünk egy shortcut-ot a Desktop-on ennek a könyvtárnak: Kapjuk fel a Recent folder-ont jobb gombbal, és vonsszoljuk a desktop-ra, és az elegendéskor kapott menüből válasszuk a Create Shortcut Here-t. Az átnevezés is volt már: kattintsunk az ikon nevére, helyben lehet szerkesztgetni a nevét.

Van a (WINDOWS\ -ban még egy csomó hasznos könyvtár. A SEND TO például a Send To menünek felel meg. Ezt a jobb gombra kapott ún. context menüben találjuk. Hasznos dolog kiegészíteni például a nyomtatóinkra mutató shortcut-okkal, így könnyedén tudunk bármelyik printerre nyomtatni. Ugyanígy hasznos lehet hálózati könyvtárak-



**Explorer Progman módra**

ra mutató .lnk file-ok elhelyezése itt.

A legismertebb folder a Start Menu a Windows alatt. Az egész Start menü nem más, mint egy speciális directory nézegető, egy-két aprósággal kiegészítve. Mint látható, a Programs valójában a START MENU\PROGRAMS könyvtárat mutatja meg, a Documents a RECENT-et. Mi is adhatunk plusz folder-eket a start menühöz, ha rávonsszoljuk a folder ikonját a Start ikonra.

Eddig ebben a számban nem volt Registry. Egy ilyen rovat azonban nem képes Registry nélkül élni. HKEY-LOCAL-MACHINE\ Software\ Microsoft\ Windows\ CurrentVersion\ App Paths. Itt tárolják a különböző Windows programok elérési útját a PATH környezeti változó helyett. Mi is kihasználhatjuk ezt: Készítsünk egy új kulcszót (Edit\ New\ Key) WORD.EXE néven, majd írjuk át a Default értéket (Edit\ Modify) mondjuk a WINWORD.EXE elérési útjára. Ettől fogva ■ Run-hoz beírhatjuk, hogy WORD.EXE és már fut is a Winword.

Vigyázat, ez csak a Windows (sőt, Win32) programok elérési útját tartalmazza, minden mást kézzel kell megadni neki.

WT Pooh

## Játék

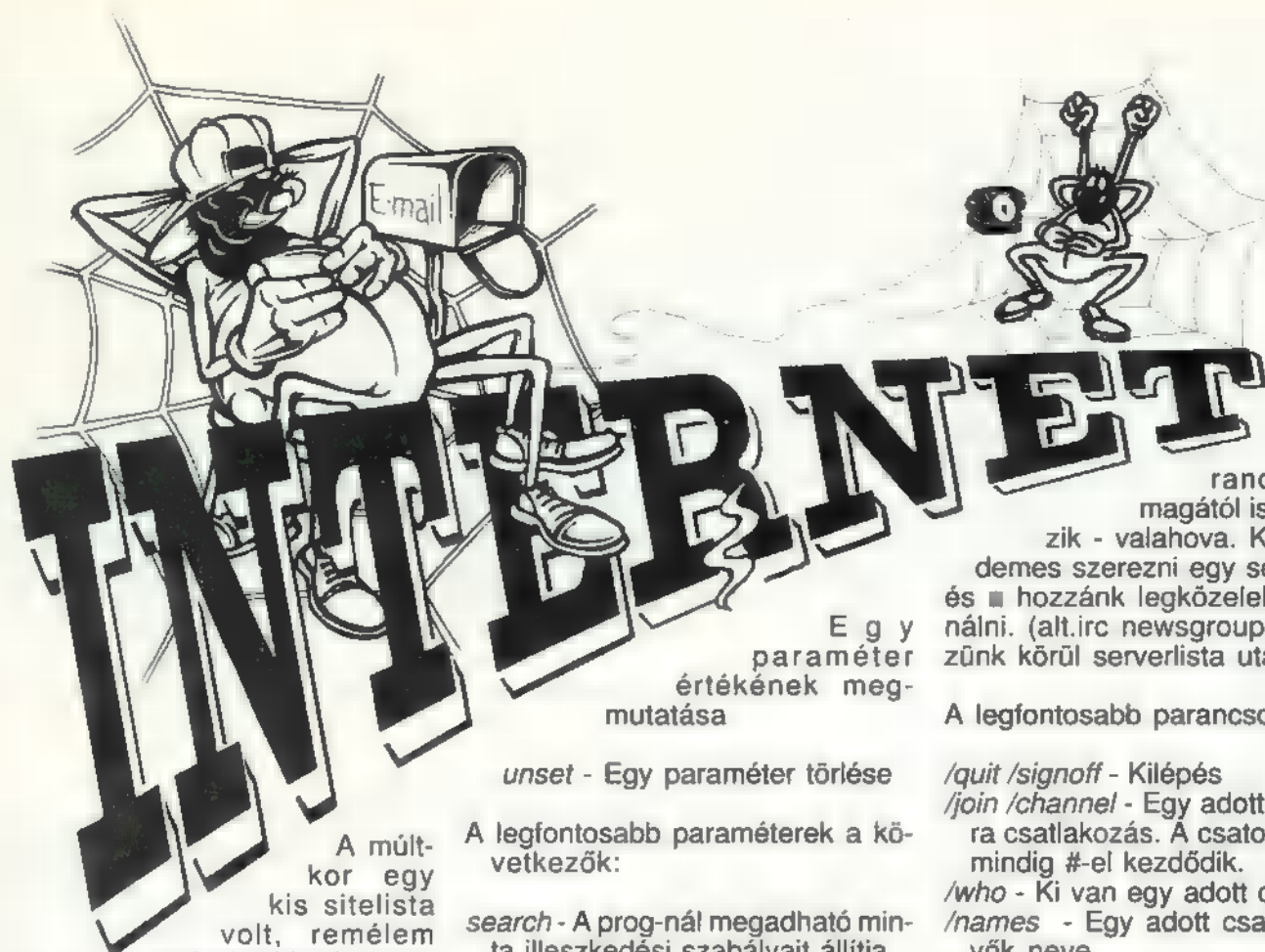
4

Hogy hívják azt az amerikai várost, amelyről ■ Windows következő verzióját nevezték el?

A helyes megfejtések beküldői között Ms demo CD-ket és mouse pad-eket sorsolunk ki.







A múltkor egy kis sitelista volt, remélem mindenkinek nagy hasznára lesz. (Természetesen a CD Ultrán rajta lesznek az ott említett listák!) Most megemlítek egy-két "mellékes" szolgáltatást, aztán jön a mélyvíz: WWW. Ez utóbbi egy működő, kipróbálható modellje szintén a CD Ultrán lesz fellelhető. A sorozat további részeiben HTML programozásról, és (kis mennyiségben) érdekes site-ok címeit olvashatjátok.

## Archie

Az Archie az ftp keresésére szolgál. Ez a program rendszeresen lekérdezi az ftp site-keket a rajtuk található filekról, és ezeket eltárolja. Amikor kiadunk egy archie parancsot, akkor az lekérdezi ezt az adatbázist az általunk keresett file-ról. Ha nincs archie parancs, akkor telnet-tel hívunk egy archie servert. Itt egy részleges lista róluk (mind egyiktől lehet kérni archie server listát, ezért nem írok le többet):

archie.au , archie.doc.ic.ac.uk,  
archie.univie.ac.at.

Itt kellhet belépési név, ez archie, jelszó nincs. Az archie> promptnál egyszerűen írunk be egy keresési parancsot:

prog akarmi

Ekkor körülnéz az általa ismert listákban, hogy hol található az akarmi nevű file. Pontosabban lássd alább a set search parancsnál. További parancsok:

**help** - Segítségkérés  
**list** - A server által ismert ftp site-ok listája  
**mail** - Az utolsó keresés eredmények elküldése levélben (célszerű ide a saját e-mail címünket írni)  
**servers** - Az ismert Archie szerverek listája  
**site** - Egy adott ftp server filelistája. Szerencsére ez nem adja ki a teljes listát, a mennyiségét lássd a maxhits paraméternél.  
**set** - Egy paraméter beállítása show

Egy paraméter értékének megmutatása

**unset** - Egy paraméter törlése

A legfontosabb paraméterek a következők:

**search** - A prog-nál megadható minta illeszkedési szabályait állítja.  
**search exact** - A mintának pontos illeszkednie kell  
**search sub** - A mintának szerepelnie kell a file nevében  
**search subcase** - Ugyanaz, mint a sub, de nem különbözteti meg a kis- és nagybetűket.  
**maxhits** - Hány találatot tartalmazhat max. a lista, amit elénk dönt. 1 és 100 közé eshet. (Pedig milyen hasznos lenne a 0 értéket beállítani...)  
**mailto** - A mail parancsban használt default e-mail cím.  
**term** - Ez ritkábban kell. A terminál-típusunkat állíthatjuk be, ez szintén mindig VT100. Ha viszont NEM az, akkor muszáj beállítani, mert igen fura dolgok fognak megjelenni.

Az eredmények jellemzőek a Hálózat kereséseire: Valószínűleg találunk rengeteg, nem is a témához kapcsolódó anyagot, lesz jó néhány értéktelen anyag. S ha szerencsénk és türelmünk van, akkor megtaláljuk a témára vonatkozó "bölcsék követ".

Ha egy keresés nem akar sikerülni, akkor a legfontosabb: KÉRDEZZ!

Kérdezz - a Usenet-en, a géped rendszergazdát, a barátaidat, de soha ne add fel. Mindig lehet találni hasznos dolgokat... Természetesen a WWW témában is lesz néhány ftp kereső, mindenekelőtt a <http://ftpsearch.unit.no/ftpsearch>

## IRC

Az Internet Relay Chat egy konferencia rendszer. Itt az embereket nem e-mail címük, hanem egy becenév azonosítja. Általában azért meg lehet tudni, melyik név kit fed. Az IRC kliens programban a parancsok / jellel kezdődnek. Minden, ami nem / jellel kezdődik, az egy publikus üzenet, tehát az adott csatorna minden tagja láthatja. Mielőtt ezeket kiadhatnánk rá kell csatlakozni valamilyen IRC serverre. Ez általában nem gond, mert az irc



parancs már magától is csatlakozik - valahova. Később érdemes szerezni egy serverlistát, és hozzáunk legközelebbit használni. (alt.irc newsgroup-ban nézzünk körül serverlista után)

A legfontosabb parancsok:

**/quit /signoff** - Kilépés  
**/join /channel** - Egy adott csatornára csatlakozás. A csatorna neve mindig #-el kezdődik.  
**/who** - Ki van egy adott csatornán  
**/names** - Egy adott csatornán lévő név  
**/whos** - Egy becenévéről (nick) lehet lekérdezni adatokat. Pl. /whos chx.  
**/msg** - Magán üzenet küldése. Ezt - elméletileg - nem láthatja más, csak a címzett.

Az IRC előnyei nyilvánvalóak, de sajnos komoly hátrányai vannak. Sajnos viszonylag kevesen használják egy időben, így nem könnyű valakire ráakadni. Viszont ez az 5-8000 fő is gyakorlatilag már túlterhelheti az egészet, gyakori, hogy két server nem talál egymásra, stb. A másik az, hogy túl könnyű az egészet lehallgatni, tehát igazán lényeges dolgokra nem használható. Igazából bármit könnyű lehallgatni a Net-n, de például az e-mailt lehallgatni technikai képtelenség az e-mail-ek nagy száma miatt. Van egy olyan pletyka, feltételezés, de lehet, hogy csak ostoba vicc, hogy valamelyik amerikai titkosszolgálat bizonyos szavakat tartalmazó e-mail-eket elolvas. Például atom-bomba, Kadhafi, stb. Erre természetesen az a reagálás, hogy egy csomó ember már csak poénból is beleszór egy pár ily szót minden levélébe. Egy viszonylag elterjedt editorban (emacs) van egy funkció, ami kérésre kiköp két sornyi efféle "spook"-t. (M-x spook parancs)

## Telnet

A telnet parancssal általában valamilyen adatbázist tudunk elérni. Szó esett már a whos, az archie adatbázisokról, de rengeteg más is van. Egy könyvtári rendszernek gyakran nem könnyű megírni a WWW változatát, míg a telnet parancssal nincs szükség semmilyen átírássra. Hiszen a telnet parancs segítségével "leülhetünk" az adott könyvtárban, és "helyben" kutathatunk az adatbázisban. Nézzünk rögtön egy példát!

telnet hollis.harvard.edu

Ide beléphetünk hollis felhasználói azonosítóval, jelszó nélkül. Ha ezt

megtettük, akkor megjelenik a harvardi egyetem könyvtárának rendszere. Rengeteg ilyen és hasonló szolgáltatás érhető el telnet-tel, javasolom Scott Yanoff Internet Services List c. anyagát. Ez elérhető az alt.internet.services Usenet csoportban, vagy az rtfm.mit.edu-n ugyane csoport archívumában, s persze a World Wide Web-en is. (Ez utóbbit ld. lejjebb)

Említettem korábban a játékokat, ezeket MUD-nak Multiple User Dungeon-nak nevezik. Ezek közül javasolom megtekintésre a Holy Mission-t, ez ausztriában van:

telnet 140.78.3.1 2001 vagy

telnet alijku05.edvz.uni-linz.ac.at 2001

(A 2001 a végén az ún. port cím.) A további MUD-okról a mudlist@lore.calpoly.edu e-mail címen kaphatunk felvilágosítást:

To: mudlist@lore.calpoly.edu  
Subject: ISSUE

Ebben százával találunk ilyen játékokat, a lista megszerzésének más módzatait, stb.

## Gopher

A Gopher, mint már említettem rövid felívelés után lassacskán elmúlóban van. Azonban mintegy 1-2 éves tündöklése során olyan mennyiségű anyag került rá, amely még sokáig meg fogja tartani. (Látjuk majd a történelmi résznél, hogy ez egybeesik a Hálózat igazi robbanásával) A gopher használata igazán egyszerű - csak ráviszed a kurzort a megfelelő menüelemre, és ütsz egy Enter-t. Erre kaphatsz egy másik menüt vagy egy szövegfilet. Esetleg egy program rejtőzik a felirat mellett - ilyenkor ezt az s betű leütésével mentsük el a helyi gépre. Vagy elküldhetjük magunknak e-mailben, az m leütésével. Egy menüvel feljebb juthatunk az u lenyomásával. Végül a q visz ki a gopherből.

Keresni a veronica nevű szolgáltatással lehet. Ezt általában "Search gopherspace" vagy hasonló alatt találjuk. Ennek megadhatunk egy stringet amit kerestetni akarunk. Például

ms-dos and os/2 vagy  
ms-dos or os/2

Tehát az and, or használható itt. Ha sikerrel találtunk egy érdekes menüt, annak helyét az A gomb leütésével tároljuk, majd v-vel tekinthetjük meg. (Ezek a gombok a legtöbb gopher kliensben működnek, mert ezeknek közös az alapjuk.) Ha itt nem nagy A betűt, hanem kis a-t ütünk, akkor csak egy dokumentum helyét tárolja el, nem egy menüt.

A gopher-t is elsősorban adatbázisokra, könyvtári katalógusokra szokták használni, mint a telnet-et. Viszont a gopher-t egyszerűbb kezelni, ennek köszönhető nagy népszerűsége. Van természetesen gopher hírcsoport is: comp.info-systems.gopher

WT Pooh



# HARDVERGÖDÉS

## DVD

1982-ben megszületett egy szabvány. Apró (12cm átmérőjű) csillogó ezüstkorongról egy órányi csodálatos minőségű hang csendült fel. A szórakoztató elektronika két óriása, a Sony és a Phillips valóban maradandót alkotott. Ez alatt ■ 14 év alatt csak az USA-ban 120 millió lejátszóegységet és három milliárd CD lemezt adtak el. Az évek alatt erre a lemezre másfajta adatok lopakodtak fel. Elterjedt a személyi számítógép, és az ehhez való adatok tárolására először megszületett a CD-ROM szabvány, majd ennek rögzíthető verziója, a CD-R. Képek is kerültek CD-re Photo CD formájában és egyedi formátumok is születtek, mint a Sony Playstation vagy a CDi. Ez utóbbinak egyik változata alkalmas videófilmek rögzítésére (Video CD, White book). Mindezek mellett a CD maga nem fejlődött. A technika azonban soha nem látott csúcsokat hódított meg. A lézertechnika olyasmire képes, amit emberi ésszel elképzelni is nehéz. Például már képesek vagyunk olyan gyorsan pulzáló lézert készíteni, hogy 1 terabit adatot át lehet préselni egy optikai szálon egyetlen másodperc alatt! Ez 200 CD teljes tartalma - egy másodperc alatt. Ezt a csodát 1996 február 29-én hozta létre közösen az AT&T, a Fujitsu és az NT&T. A lézerek mellett a tömörítőalgoritmusok is sokat fejlődtek. A Mozgóképek Szakértőinek Csoportja létrehozott két szabványt. Ezt a szabványt ■ csoport nevének angol rövidítéséről MPEG-nek ismerjük. Természetesen jobb mechanikát is elő lehet állítani. Nyolc- és tízszeres sebességű CD meghajtókat gyártanak sorozatban, egy minőségibb vinyó lemezei 7200-at fordulnak percenként. Ez körülbelül annyit jelent, mintha egy kétszerese hangsebességű vadászgép a földtől néhány centiméternyire repülne.

Eközben ■ számítógép nemcsak elterjedt, hanem modernizálódott is kissé. Az egyre újabb programok egyre hatalmasabb tárolókapacitást igényeltek. Manapság egy Linux disztribúció is már több CD, hogy ne a triviális példák-

kal dobálózzak.

A fent vázolt két jelenség találkozott. Új CD szabványt dolgoztak ki, ami nem a régi CD újabb variációja, hanem valódi újdonság. Az új lemez célja eleve kettős: Hatalmas adatmennyiséget vagy egy teljes, jó minőségű filmet képes tárolni. Ismerősen néz ki ez az új, Digitális Videó Lemeznek (Disc) azaz DVD-nek nevezett korong: 12 cm átmérőjű, 1,2 mm vastag. Azonban a tartalom már kevésbé ismerős: 4.7 gigabyte adat



fér el rétegenként, szemben a régi CD ma már csekély 650MB-jával. Ez elég kevés, ezért az új lemez kétrétegű is lehet, csekély 8.5 gigabyte adatot rögzítve.

A technika nem túl varázslatos e mögött. Ugyanígy, mint a régi CD-nél itt is kicsiny gödrök (pit) tárolják a bit-eket. Csak most még kisebbek, és sűrűbben is helyezkednek el. A hagyományos CD játzó láthatatlan, infravörös lézerral dolgozik, 780 nanométeres hullámhosszon. Az új, DVD játzó látható, vörös fényt használ (650 és 635 nm). Az adatok biztonságát is új algoritmus biztosítja (Reed Solomon Product Code). Ezzel a DVD sokkal ellenállóbb, mint a régi CD. A technikai részletekhez még egy apróságra van szükség: a kétrétegű CD magyarázatára. A lézerhez közelebb eső réteg félig átlátszó, így

a lézer képes az alatta fekvő rétegre fókuszálni, majd szűkség esetén elhanyagolható idő alatt a másik rétegre átlépni. Ez a kétrétegű felépítés valamivel bonyolultabb, mintha tradicionális módon kétoldalas lemezt specifikáltak volna. Ekkor azonban szükséges lett volna a floppy-k mintájára valamilyen védőtokra. Ez a meglevő gyárak sokkal nagyobb átalakítását, az ismerős forma elvesztését jelentette volna. Ezzel a megoldással (mivel a fizikai forma ugyan-

az) a DVD játzó képesek lesznek a régi pár milliárd CD lemez lejátszására, míg a kétoldalas esetben ez nem lett volna ennyire egyszerű.

Emlegettem már a videófilmet, mint az új DVD egyik fontos alkalmazását. A CCIR-601 szabványnak megfelelő minőségben kerülhet fel a film mintegy két óra hosszban. E mellett Dolby AC-3 szerint kerül fel a hang. Ez 5+1 csatornát igényel: Bal, közép, jobb, hátsó bal, hátsó jobb, és közös mélyhang. Ha ilyen minőségű nincs szükség, akkor Dolby Pro Logic is rendelkezésre áll, ezzel gyakorlatilag a régi sztereó, 16 bites, CD minőségűnek nevezett hangot rögzíthetünk. És hogy a filmek nemzetközi elterjedését is biztosítsák, nyolc nyelven rögzíthetünk szinkront és 32 sorozat feliratot. Ez utóbbi például kíváló lehetőséget biztosíthat nyelv-

tanulásra: például egy angol nyelvű filmhez több sorozat, különböző részletességű felirat tartozik. Minél inkább érti már valaki az élő beszédet, annál kevesebb feliratra lesz szüksége. Egy kis probléma a kezdetekben adódhat: Két óra film 12 centis korongra rögzítéséhez igen jó tömörítő algoritmus szükséges. Ezt az MPEG-2 tömörítőalgoritmus biztosítja. Itt egy apró probléma merül fel: a világon '96 tavaszán nagyon kevés MPEG-2 tömörítőeszköz létezett. Márpedig az első DVD eszközök már karácsony előtt várhatóak. (Remélhetően 100000 Ft alatt) Ezekhez rengeteg film is kéne. Mindenesetre a filmanyag rendelkezésre áll, mivel ■ DVD mögé meglepő módon minden jelentős szórakoztatóipari cég felsorakozott. Eleinte két csoport dolgozott a nagykapacitású CD korongon, de szerencsére '95 második felében sikerült meg egyezniük. Kíváncsian várom, hogy sikerül-e elszúrniuk a DVD premierjét...

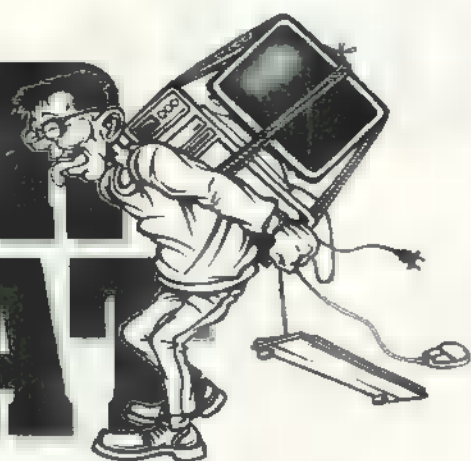
Nemcsak film van a világon, szóljunk végül a DVD-ROM-ról is! A legfontosabbat már emlegettem: több, mint 12 hagyományos CD egyetlen korongon. (Ez még a Sierra játékoknak is elég egy ideig...) A másik előny a sebesség lesz. Bár konkrét adatokat még nem találtam, a Sony szerint a leglassabb DVD-ROM is állva hagyja ■ leggyorsabb CD ROM meghajtót. Azért ezt így kétlem, de az kétségtelen, hogy a DVD-ROM a hagyományos CD-nél nagyobb sebességre képes. A hagyományos CD maximális sebessége olyan 10-12-szeres lehet. E mellett már készül a CD-R és a legújabb és (talán legutolsó) CD szabvány, a CD-E DVD verziója. A CD-R-t mindenki ismeri: egyszer, de házilag írható CD-ROM.

A CD-E még nincs is igazán piacon, de nagyon várjuk: nem egyszer (a Phillips szerint úgy ezerszer) és házilag írható. Válatlanul nem lesz alkalmas vinyó pótlásra, mivel véletlenszerű írást nem támogat ez a szabvány sem, de azért a CD-R-nél sokkal jobb. Tehát lesz, úgy '98 körül DVD-R és valamikor a meg nem határozott jövőben újírható DVD is. Ez utóbbi a hagyományos fotó és videó rögzítő eszközök végét jelenti majd, várhatóan még ebben az évezredben.

WT Pooh



# USER ROVAT



## Programozási tippek és trükkök

A múltkori cikkben megígértem, hogy most egy pcx képkirakót fogunk megvalósítani. Ez meg fog történni, csak előtte **(Meg írsz bele hosszú öket, te átok! -WT Pooh)** még fel szeretném hívni valamire a figyelmet. Az előző számban az egyik forráskódban volt egy tömbfeltöltés, ami hibásnak tűnhetett:

```
For i:=1 to 65535 do
{Ciklus a tömb feltöltéséhez}
scr^[i]:=15;
```

Igaz, a tömb csak 64000 byte-ból állt, és mi továbbtöltöttük. Ez azért volt, hogy a későbbiekben, amikor majd áttérünk az SVGA programozására, ne kelljen sokat változtatni az eddigi műveinken. Ott ugyanis pld. 640\*480/256-os felbontásnál a képernyő több, 64 kbyte-os, azaz 65535-ös lapból áll. A forrás egyébként működik, és ha valaki átírja 64000-re a ciklus változóját, akkor is okés lesz a dolog. Szóval, hogy is néz ki egy pcx file. A helyhiány miatt nem írhatom le a teljes felépítést és visszakódolást.

Ehelyett inkább egy 320\*200-as kép betöltését készítjük el, az alappalettát használva. Innen már bárki megtudja írni magának a saját képrekezelőjét. Nos, a pcx file fejlécét az első 128 byte-on találjuk. Erre akkor lehet szükség, hogyha nem tudjuk a megjelenítendő kép adatait. Mivel ismerjük a felbontást, a kép méreteit, illetve, hogy milyen színeket használunk, így erre a 128 byte-ra nem lesz szükségünk. A következő néhány byte a kép adatait tartalmazza, persze tömörítve. Dekódolása a következőképpen néz ki:

```
i:=0; {Ciklus amíg
nincs kész}
byt:=Beolvas(következő
byte) Ha a
byte felső két bitje
1, akkor
```

```
clk:=byte alsó 6
bitje
byt:=Beolvas(következő
byte)
Ciklus loop:=1-től
clk-ig
Kiteszpont(i,byt)
i:=i+1
Ciklus vége
különben
Kiteszpont(i,byt)
i:=i+1
Elágazás vége
Ciklus vége
```

Az algoritmus ugyan magyarul van, de azért pár dolog magyarázatra szorul: Az i változó a képmemóriában levő pozíciót tárolja, azaz, hogy hova legyen a következő pont kirakva. Ha beolvasott byte 7. és 8. bitje 1, akkor a következő byte-ot annyiszor kell kitenni, amennyi a byte alsó 6 bitjére írva van. Ez a gyakorlatban így néz ki:

```
$c6 $1 - 11000110b
00000001b
```

A számokat átírtam binárisra, hogy lehessen látni a különbséget. Az első byte 7. és 8. bitje egy, így az utána következő byte-ot 6-szor kell kitenni, mivel ez a szám van az alsó 6 biten ábrázolva. Ha a 7. és 8. bit nem 1, akkor csak az adatot ki kell írni az aktuális pozícióra. A bitek vizsgálatát legegyszerűbben egy and(és) logikai művelettel tehetjük meg. Ennek használatát bármelyik programozással foglalkozó könyvben meg lehet találni. Azt, hogy ciklus meddig menjen, többféleképpen meg lehet adni: egyrészt, ha tudjuk a kép felbontását, akkor egyszerűen addig folytatódik a ciklusmag végrehajtása, amíg ki nem tettünk a kép képpontjainak számával megegyező darabszámú pixelt. Másrészt, és én inkább ezt ajánlom, ha tudjuk a file méretét, akkor abból kivonva a fejléc(128 byte) és a paletta(768 byte) méretét, megkapjuk a kép pixeleinek számát. Ezt felhasználva már bárki megtudja írni a ciklusfeltelet. Ez az utóbbi eljárás azért

célszerűbb, mert így egy általános PCX-megjelenítőt sokkal könnyebb megírni. A file-ban a képernyőre kikerülő adatok után már csak a paletta adatai vannak eltárolva, összesen 768 byte-on. Mivel egy színt RGB összetevők szerint tárol, így 768 elosztva 3-mal megadja a színek számát, ami, mint már az előzőekben írtam, 256 szín. Ha azt szeretnénk, hogy a kirakás ne látszódjon, csak hirtelen jelenjen meg a kép, nem kell mást tenni, mint a paletta-regisztereket nullázni, majd ezután kiírni az adatokat a képernyőre. Az így fekete színnel jelenik meg, tehát nem látni a kirakást. Ha a műveletet befejeztük, már csak a paletta-adatokat kell visszatölteni a regiszterekbe. Egyelőre a pcx-szel kapcsolatos tanulmányokat befejeztük, amennyiben van rá igény, a jövőben kitérhetünk rá. Az algoritmus nem a leggyorsabb, de ebből kiindulva bárki megtudja írni villámgyors képkirakó programját. A hátralevő pár sorban a gyorsítgatásról lesz szó. Először pár tanács a Pascal-t vagy C-t használóknak. A mai átlaggépekben, a legtöbb 486-osban a koproczi már be van építve, így azt nyugodtan használhatjuk. Ezt a fordítónak megadva jelentős számolásbeli sebességnövelést érhetünk el. Másrészt, ha már készen vagyunk a programunkkal, érdemes kikapcsolni a Debuggolást, amit megintcsak a fordítónak adhatunk meg. Ezzel is nő a sebesség, ráadásul csökken a végső fileméret. Egyelőre ennyit, és most nézzük a valódi speed-up-ot. A múltkor szó esett a rutinok assemblerbe való átírásába. **(Talan "-ról", nem? -Uboyka)** Ezzel majd még foglalkozunk, de egyelőre csak a putpixel utasítást készítjük el. Nos, egy kis assembler kód, aztán a magyarázat:

```
Procedure
PutPixel(x,y:word;c:byte);
assembler;
Asm
push es {ES
regiszter lementése}
mov ax,0a000h {A
graf.képernyő kezdő-
címe ax-be}
mov es,ax {Majd
onnan az es szeg-
mensregiszterbe}
xor dx,dx {A dx
regiszter nullázása}
mov ax,word ptr[y]
{Az ax-be az Y koor-
dináta}
mov bx,320
{Bx-be egy sor
hossza}
mul bx {Bx
```

```
összeszorzása ax-
szel}
mov di,ax {A
szorzat eredményét a
di
offsetregiszterbe}
add di,word ptr[x]
{Di-hez hozzáadni az
x koordinátát}
mov al,byte ptr[c]
{al-be a színt} mov
es:[di],al {A
kiszámított pozíció-
ra kiírni a színt}
pop es {ES
regiszter visszaál-
lítása}
End;
```

Ez egy pascal forrás, amin belül assemblerben van megírva a putpixel. A koordinátákat 0-319(X koordináta) illetve 0-199(Y koordináta)-ig adhatjuk meg. Mint látszik, az nincs le- vizsgálva, hogy mekkora számot adunk meg paraméternek, mivel ez nagyban csökkenti a sebességet, és nem mindig célszerű. A graph unit is csak annyit csinál, hogy nagyobb szám esetén nem jeleníti meg a pontot. Ha saját programot írunk, ott úgyis tudni fogjuk, hogy milyen adatok kerülnek a paraméterekbe. Arra, hogy melyik regiszter mit jelent, mire való, nem térek ki, ez az alapvető tudás része. A veremműveleteket nem árt mellőzni, és csak ha szükség van rá, akkor elővenni. A pascal is így adja át az alprogramoknak a paramétereket, és ez nagyon lassú. A másik dolog, amit érdemes minél kevesebbszer használni, az a BIOS rutinok hívogatása. Ennek a használata ugyanis a program sebességének csökkenését eredményezi (A te tevékenységed meg a te halálodat eredményezi...). A rutin a 320\*200/256-os felbontásnál használható, de jó alapot nyújt a jövőbeni nagyobb vagy más felbontások használatához. Az elkövetkezendőkben az X-mód(X-mode) lesz a cikkek tárgya. Bár eddig igyekeztem az assemblert kevésbé használni, hogy sokak számára is érthetővé váljon a téma, a jövőben már nem igazán lesz erre lehetőségem. Akit érdekel a grafika programozása, az úgyis megtanulja az assembler használatát. Algoritmusok máskor is lesznek, igyekszem majd a cikkek végén egy-egy effekt leírásának is helyet szorítani. Mindenesetre, ha valakinek valamilyen észrevétele van a cikkel kapcsolatban, vagy akár ötlete, az írjon a szerkesztőség címére. Most pedig következzen némi értekezés egy viszonylag könnyen kezelhető grafikus módról, amely



nem más, mint az Xtended mód-ként is ismert 640x400x256-os üzemmód.

Ez a mód az Xmód egyik variációja, és a nagyobb felbontása, könnyebb használata miatt gondoltam arra, hogy ez legyen ma a fő téma. Az Xtended módhoz kell egy SVGA kártya is, enélkül enyhén szólva lehetetlen lenne használni. Nagyon nagy előnye, hogy nem kell a nagyfelbontás miatt a bankok között kapcsolgatni, és az Xmódhoz hasonlóan a grafika lényegesen gyorsabb más üzemmódokénál. Eddig ahány SVGA kártyán ki lett próbálva, mindegyiken működött, de nem lehetetlen, hogy van olyan grafikus vezérlő, ami nem kompatibilis vele. A mód beállítása hasonlít a 13h(320x200x256) mód beállításához. Ha olyan programot készítünk, ami nagyfelbontású grafikát használ, figyelembe kell vennünk, hogy az alap VGA felbontások felett az SVGA kártyáktól függően más címeket kell használnunk. Ez más típusú kártyáéval megegyezhet, de a tapasztalat azt mutatja, hogy nagyon sok SVGA-kártya üzemmódszáma eltér egymástól. A BIOS használatával is beállíthatunk az Xtended mód értékeivel megegyező képernyőmódot, és ekkor lapozgathatunk össze vissza. Ráadásul a kártyák egymással való inkompatibilitása miatt is meggyűlhet a bajunk. Ekkor, ha nincs nagy sebességre szükségünk, használhatjuk a VESA szabványt. Ehhez is adok egy kis segítséget, a következő lista ugyanis 7 általánosan elterjedt SVGA kártyának a beállítását adja meg(640x400x256-mód):

SVGA Chip	Mód szám
ATI	61h
Chips & Technologies	78h
Genoa	7Eh
Paradise	5Eh
Trident	5Ch
Tseng	2Fh
Video 7	66h

A VESA mód beállítását a VESA Set Super VGA Mode BIOS hívásával tehetjük meg, ahol is a 640x400x256-os módot a 100h-val adhatjuk meg. A következő, egyelőre még Pascal program beállítja az Xtended módot, VESA-t használva.

```
const VIDEO = $10; {
Video megszaki-tási
címe }
CRTC_ADDR = $3d4; {
```

```
A CRT Controller
(color) báziscíme }
SEQU_ADDR = $3c4; {
A Sequencer báziscí-
me }
```

```
procedure
InitXtended; begin
```

```
{ A VESA 640x400x256
mód beállítása }
```

```
asm
mov ax, $4F02
mov bx, $100
int VIDEO
end;
```

```
{ A VGA képernyőt
egyelőre kikapcsoljuk }
Port[SEQU_ADDR] := 1;
Port[SEQU_ADDR + 1] :=
Port[SEQU_ADDR + 1] or
$20;
```

```
{ A Chain-4 bit
kikapcsolása(A 3.bit a
4-es indexnél, a 0x3c4
portnál) }
PortW[SEQU_ADDR] :=
$0604;
```

```
{ A word mód kikapcso-
lása a CRT Controller
Mode Control regiszte-
rének beállításával
(index 0x17, port
0x3d4) }
PortW[CRTC_ADDR] :=
$E317;
```

```
{ A doubleword mód
kikapcsolása az
Underline Location
regiszter beállításával
(index 0x14, port
0x3d4) }
PortW[CRTC_ADDR] :=
$0014;
```

```
{ A teljes vidomemória
törlése, az összes 4
plane kiválasztásával,
majd 0-ás szint írni
minden szegmensre.}
PortW[SEQU_ADDR] :=
$0F02;
FillChar(Mem[$A000 :
0], $8000, 0);
FillChar(Mem[$A000 :
$8000], $8000, 0);

{ Várni egy kis időt a
képernyő beállításához }
Delay(100);
```

```
{ A képernyőt vissza-
kapcsolni}
Port[SEQU_ADDR] := 1;
```

```
Port[SEQU_ADDR + 1] :=
Port[SEQU_ADDR + 1] and
$DF;
end;
```

Maga a beállítás nem egy bonyolult művelet, könnyű átírni assemblerre. A képernyő bezárása egy egyszerű int hívással történik:

```
Procedure
DeinitXtended; assembler;
Asm
mov ax, 3
int 10h
End;
```

Ez a rutin egyszerűen átváltja a felbontást a standard szöveges felbontásra. Nekem ez eddig mindig bevált. A képernyőmód használatához nem árt tudni, hogy hogyan kell kitenni egy pixelt valamelyik pozícióba. A rutin így néz ki:

```
procedure
XtendedPutPixel(x, y :
word; color : byte);
begin
{ A map mask beállítása
a megfelelő plane
kiválasztásához }
PortW[SEQU_ADDR] :=
$100 shl (x and 3) + 2;
```

```
{ A címzés
kiszámítása(y = 160 + x
div 4) és a pixel
kiírása }
Mem[$A000 : y shl 7 + y
shl 5 + x shr 2] :=
color;
end;
```

Bár ez a rutin eléggé lassú az assembleres változatához képest, de azért érdemes egy kicsit szemügyre venni. Akik most próbálkoznak először assembler használatával, a későbbiekben leírt assembly rutinnal összehasonlítva képet kaphatnak a működéséről. Most jöjjön a beígért assembly forrás:

```
procedure
PutPixel(x, y :
word; color :
byte); assembler;
Asm
mov ax, $a000
mov es, ax
xor di, di
mov cx, y
mov dx, cx
shl cx, 7
add di, cx
mov cx, dx
shl cx, 5
add di, cx
mov cx, x
shr cx, 2
add di, cx
mov cl, color
```

```
mov es:[di], cl
end;
```

Amint a gyakorlott assembly programozó észreveszi, ebből hiányzik az out utasítás, aminek a Pascalban a Port tömb felel meg. Ez azért van így, mert amikor teljesen át lett írva a Pascal forrás assemblerre, egyszerűen kifagyott. Az out utasítás használata nélkül is tökéletesen működik a dolog. A pixel kiolvasását mindenki oldja meg maga, nem nehéz, csak nem írni kell a kiszámított címre, hanem onnan olvasni. A következő számban tényleg az X mód-ról lesz szó, de addig is szerettem megér annyi időt, hogy egy kicsit ezzel a felbontással is foglalkozzunk. Ha másért nem is, a felbontás mérete és a sebesség miatt. Arra gondoltam, hogy a hátralevőkben pár grafikai effektet mutatok be. Kezdjük talán a 3. dimenzióval. A demók 99%-a általában tartalmaz valamilyen 3D-s forgatást, alakzót, stb. A játékok is igen gyakran használják, mert a látványossága mellett könnyű kezelni és maga a rutin is gyorsabb. Ezt eddig a vektor-grafikáról írtam, mert ebből fejlődtek ki a különböző texture-mapping eljárások, amiket a Doom-tól kezdve nagyon sok program használ. Ha minden igaz, a következő számok valamelyikében szó lesz a Doom-szerű grafika megvalósításáról is. Tehát ott tartottam, hogy 3D. Az első gond az, hogy a képernyőn megjelenő pontokat, grafikákat 2.dimenzióban, azaz síkban látjuk. A síkban egy pont koordinátáit 2 adattal adhatjuk meg, úgy mint x-koordináta és y-koordináta. A 3.dimenzióban ehhez még jön egy z-koordináta is, ami nem más, mint az ábrázolandó pont mélysége. A 2.dimenziót könnyű használni, elvégre az x,y koordinátákkal csak a bal felső saroktól való távolságot adjuk meg. Ráadásul a képernyő is 2D-s. A 3.dimenzió z koordinátájának nincs megfelelője a 2.dimenzióban. Ezért a 3D-ből le kell konvertálni 2D-be a koordinátákat, amik így megjeleníthetők válnak. Nem árt azért azt is tudni, hogy a 3.dimenzióból 2 dimenzióba való konvertálás adatvesztéssel jár, mivel innentől kezdve a z koordináta megszűnik. Ezért nem lehet 2.dimenzióban ábrázolt alakot visszakonvertálni pontosan az eredeti 3.dimenziós alakjára. Különböző családokkal persze el lehet érni olyan hatást, mintha sikerült volna a visszafelé való konvertálás, de számunkra ennek nincs jelentősége. Nos, addig eljutottunk,



hogya le kell konvertálni a koordinátákat. Aki tanult középiskolában koordináta geometriát és trigonometriát, az magától is meg tudja valósítani a szögfüggvények és a tanult elméletek alapján a konvertáló algoritmust. Most pár Pascal forrás jön, az egyszerűséget szem előtt tartva:

```
Function x3d(x1, z1
: Integer) : Integer;
begin
x3d := Round(x1 -
(z1 * Cos(Theta)));
end;
```

```
Function y3d(y1, z1
: Integer) : Integer;
begin
y3d := Round(y1 -
(z1 * Sin(Theta)));
end;
```

A paramétereket megadva az x3d az x koordináta 2.dimenzióba történő konvertálását, az y3d az y koordináta 2.dimenzióba történő konvertálását valósítja meg. A Theta nem más, mint a z koordináta a képernyő síkjával bezárt szöge. Ezek a rutinok nem a leggyorsabbak, de a demonstrációnak megfelelnek. Még annyi hozzáfűzni valóm van ezekhez a rutinokhoz, hogy a sinus és cosinus függvények értékeit célszerűbb előre letárolni egy tömbben, majd onnan elővenni. Ez enyhén szólva dob a sebességen, ráadásul assemblerben sinust és cosinust számolni nem épp a legnagyobb öröm. Egy kis ötlet, amit később akár a saját rutinyűjteményünkbe is beletehetünk:

```
Procedure plot3d(x,
y, z : Integer);
begin
putpixel(x3d(x, z),
y3d(y, z), 15);
end;
```

Ezzel feleslegessé válik a koordináták saját kezű konvertálása pontkírákás esetén. Persze, ha vonalakkal akarjuk összekötni a pontokat, ott megint szükségünk lesz az x3d és y3d függvényekre. Ebben a témában utoljára már csak annyi maradt, hogy a theta-t adjuk meg konstansként. Szerintem érdemes kipróbálni ■ 45-fokot, amit egyszerűen így adhatunk meg:

```
Const theta=45;
```

A pascal forrásokat azért használok, mert ez az egyik legel-

terjedtebb nyelv, és nagyon áttekinthető. Azért lesznek assembler források is. A 3.dimenzió után következzen még egy érdekes effekt, a scaling. Sokan láttak már olyan programot, amiben a háttérből az előtérbe nagyítódott egy kép, egy szöveg. Ezt hívják zoom-olásnak, és ennek egy nagyon egyszerű és gyors fajtája a scaling. Hátránya, hogy csak kicsinyíteni lehet vele, de azt nagyon gyorsan, mert szinte semmi számolás nem kell hozzá. Ehhez viszont az kell, hogy az eredeti kép - amit lekicsinyítünk - a memóriában legyen tárolva. Ez egy 320x200x256 színű képnél 64000 byte-ot jelent, ami azért elég sok. Mindenesetre ez az egyik olyan alapeffektus, amit a kezdők is könnyedén megírhatnak, és így kellemes élményhez juthatnak. Az algoritmus is eléggé egyszerű:

```
x:=1;
y:=1;
Ciklus i:=1-től
yméret/scaling
Ciklus j:=1-
től xméret/scaling
KiteszPont(j,i,tomb[x,y]);
x:=x+scaling;
Ciklus vége
y:=y+scaling;
Ciklus vége
```

Amint az az algoritmusból is látszik, az egész nem más, mint egy nagy csalás. Egyszerűen annyi történik, hogy mindig az annyiadik pontot tesszük ki, mint amekkora ■ scaling mérete. A scaling-nak, ami egy változó, akkora értéket kell megadni, ahányadára szeretnénk csökkenteni ■ képet. A kép, amin a műveletet végezzük, a tomb nevű 2.dimenziós tömbben van eltárolva. Szerintem érdemes kísérletezgetni ezzel az effekttel, mivel az egyszerűsége mellett egészen jó dolgokat lehet belőle kihozni. Azért felsorolok egy pár ötletet:

- Egy kép oldalról beugrik a képernyő közepére. Ezt egyszerűen az x koordináta változtatásával lehet megtenni.
- A képünk beesik a képernyő tetejéről, és ott elkezd rugózni. Ennek a megvalósítása nagyban hasonlít az előzőéhez, mégis egészen más, látványos effektet kapunk.

Nos, úgy vélem, a scalingból elég is lesz, nézzünk inkább valami mást. Talán a tűz(fire) effektus meg is teszi. Akinek van Dos Navigator-a, és nézegette

már a képernyővédőket, ott találhatott egy fire nevű screenblankert. Az egész effektus úgy néz ki, hogy a képernyő aljából kiindulva lángok törnek a képernyő teteje felé. Ezt nem nehéz megcsinálni, mivel csak összegezésre és átlagszámításra lesz szükség. A megvalósítása az alábbiak szerint történik: Kell egy screen-buffer, ahonnan a kész lángokat a képernyőre másoljuk. Szükségünk lesz egy alapbufferre is, amit fel kell tölteni véletlen-számokkal. Használjunk 320x200x256-as felbontást, így az alapbufferünk mérete 1-től 320-ig terjed. A véletlenszámokat 0-tól 200-ig válogathatjuk. Miután feltöltöttük az alapbuffert, a screen buffert is elkezdjük feltölteni alulról, elvégre onnan jönnek a lángok. A legalsó sor 2. pozíciójába írunk először. Vesszük a körülötte lévő pontok összegét, majd elosztjuk a pontok számával, ami alapesetben 8. Ha gyorsítani akarunk a rutinon, akkor nem kötelező az összes mellé levő pontot összeadni, de így romlik az effekt minősége. Az alsó sorban elhelyezkedő pontoknak az értékét az alapbufferből vegyük ki. Az egész művelet a (2,200) koordinátájú pont esetén így fog kinézni:

```
tomb[2,200]
:=(tomb[1,200]+
tomb[1,199]+tomb[2,199]
+tomb[3,199]+tomb[3,200]
+alapbuffer[1]+alapbuffer[2]
+alapbuffer[3])
osztva 8-al;
```

Ezt minden pontra elvégezve ebben a sorban kapunk egy alacsony lángot. Majd az alapbuffert új számokkal feltöltve, a screenbufferben lévő sorokat feljebb scrollozva kezdhetjük újra az egészet. Ha az újakezdés előtt átmásoljuk a screenbuffert a képernyőre, akkor ott egy folyamatosan növekvő lángot fogunk látni. Ha csak azt akarjuk, hogy egy láng jelenjen meg, akkor a screenbuffer tetejéről kell kezdeni az átlagolást, és így a scroll-t ki lehet hagyni. Ezzel kicsit nő a sebessége az eljárásunknak. Ahhoz, hogy szépen nézzen ki a láng, be kell állítani a megfelelő pallettaszíneket. A színátmenetek beállításával nagyon szép tüzet kaphatunk. Az alapbufferre azért van szükség, és azért nem lehet a screenbuffer alja, mert a véletlenszámok miatt nem nézne jól ki, ha egy világosabb vörös szín felett egy sötétebb pompázna. Szóval, így helyes. A tűzeffekt tár-

gyalásával az effektekről szóló részt befejeztük.

Most még egy pár jótanács, segítség következik, ami egyaránt szól a kezdő és a haladó programozóknak. Ha azt akarjuk, hogy a programunk gyorsuljon, írjuk át a matematikai műveleteket assemblerbe. Keressünk olyan ciklusokat, amik 1-10(0)-szer hajtódnak végre, mert ezeket érdemes inkább megszüntetni, és helyette a ciklusmagot annyiszor lemásolni. Persze itt figyelembe kell venni a memória kihasználtságát, méretét, stb. Ha valamilyen számot többször számolunk ki, mint a 3.dimenziós részben a sinus és cosinus értékeket, akkor ezeket érdemes tömbben vagy valamilyen más változóban eltárolni.

Végezetül egy kis segítség azoknak, akik szeretnék, ha gyorsulna a gépük bootoláskor. Ha az autoexec.bat-ban a Rem-eket kicserélik kettőspontra, akkor a DOS azt mint címke veszi figyelembe, így nem értelmezi. A Rem ezzel szemben értelmezve lesz, mivel ez egy DOS utasítás. Ez csak az autoexec.bat-ban használható, ■ config.sys-ben nem nagyon akart működni. Igaz, ez nem hardware közeli programozás, de ezt is programozásnak hívják. A neve, gondolom jó pár embernek ismerős: batch-programozás. Nem tartozik szorosan az eddig elkezdett témához, de én úgy vélem, hogy ez hasznos dolog.

A cikk végére már csak annyit, hogy a jelenlegi scene kicsit halódóban van. Ha te nem is versenyeztél még demóversenyen, csak láttál pár demót, és érzel magadban annyi tudást, hogy meg tudj írni egy programot, legyen az intro, dentro, demo, akkor ne habozz, vedd magad a géped elé és hajrá. Ne azt nézd, hogy más mit tud, hanem azt, hogy te mire vagy képes.

Lehet, hogy az első programod nem lesz a legjobb, de már elindultál azon az úton, hogy bekerülj a scene-re. Szóval, ne hagyjátok, hogy kis hazánkban a programozás az infláció ellentéte legyen. Eme buzdítás után már csak annyit, hogy várom ötleteiteket, tanácsaitokat.

Igyekszem a cikkben mindenki számára érdekeset írni, de ez egy eléggé nehéz dolog. Remélem, azért a mostani cikkben is van olyan dolog, amit fel tudtok használni.

Fec / Orion Design



# DECIBEL

Üdv néktek zenerajongók!

A múlt számból már kiderült, hogy az Inertia Player nem épp a legtökéletesebb. Na igen, de vajon melyik az? A válasz az, hogy egyik sem. A multiplayer-ek (többféle típusú modul játszó programok) nagy hibája, hogy általában először egy közös, belső formátumra alakítják a zenéket, és úgy játszik le. A bibi ott van, hogy a modulok NEM KOMPATIBILISEK egymással, de nem csak pld. a csatornák számát tekintve, hanem még a parancsok lejátszását is kisebb-nagyobb eltéréssel oldják meg, így pld. az S3M-ra átalakított MOD-ok már nem úgy hangzanak, mint az eredeti. Mostanában a moduleplayer írók kezdik ezt felismerni, és olyan lejátszókat írnak, ahol minden formátumot más programrész kezel. Ez jól hangzik, de sajnos távolról sem tökéletes, ugyanis egy adott típuson belül is lehetnek eltérések, például az Amigáról áthozott négycsatornás MOD-ok maximum három oktávot használhatnak, míg a PC-vel írtak nyolcat. Ez akkor

válí problémává, mikor egy parancs hatására a hang "kicsúszik" a megadott tartományból, így egészen más hangzást létrehozva, mint ahogy azt a szerző elképzelte.

Sokak számára azonban az elsődleges szempont a látvány. Manapság egy jobb moduleplayer úgy néz ki, mint egy hifi cucc, vagy éppenséggel egy equalizer. A jobb képességű real-time fourier-analízisre és hullámforma kijelzésre is. Majd' mindegyikkel lehet ún. jukebox-ot csinálni, vagyis egy tetszőleges listát elkészíteni, amiből a player sorban játsza a zenéket. Melyiket használjuk? Ez tőlünk függ. Mit akarunk, szép kijelzést vagy tökéletes hangzást? Milyen formátumot akarunk lejátszani? Néhány elterjedtebb player-t ajánlanék:

#### Dual Module Player (DMP)

Az egyik legrégebbi multiplayer, emlékszem, hogy amikor 1993-ban megvettem a GUS-omat, ez volt az egyetlen többcsatornás lejátszó, ami kezelte azt. Sok jót sajnos nem lehet elmondani róla, tulajdonképpen minden

formátumot hibásan játszik, a GUS kezelés elég gyenge, tele van Ultraclick(tm)-kel, néha kihagy egy-egy hangot, szóval nem valami megbízható. A kijelzés karakteres, de jól áttekinthető, funkcionális. Mivel elég rég jelent meg a legújabb verzió, így XM-et nem játszik, viszont egy sor más igen, pld. MOD, S3M, DMF, 669, stb.

#### Music Disc Player (MDP)

Multiplayer-nek ugyan nem nagyon nevezhető, réven, hogy csak MOD-ot és S3M-et játszik. Amiért mégis megemlítem, az az, hogy S3M lejátszásra (ami egy nagyon elterjedt, és kedvelt formátum) ez a legalkalmasabb, ugyanis az a Future Crew írta, aki magát a Scream Tracker 3-at. Grafikus "felülete" van, ami szerintem nem csúnya, de nagyon haszontalan. Mint már említettem, ez a legjobb S3M player, de MOD-ot is tőrhetően játszik, bár itt már nagyon kihallatszik az a bevezetőben leírt dolog. (MOD->S3M)

#### CapaMod

Nevéből következően a Capacala nevű csapat lejátszója, ami egy igen jó MOD/S3M lejátszó. Mindkét formátumot közel tökéletesen játszik, nem csoda, hogy a partik zeneverseinek sokan mellékelik alkotásukhoz. Elég kevés dolgot lehet állítani, és a kijelzés is karakteres, emellett azonban mindenkinek ajánlom, aki egy kicsit is ad arra, hogy a zene úgy legyen lejátszva, ahogy azt a szerző eltervezte.

#### PMP (nem tudom, hogy miért!)

Ezt a lejátszót mellékelik a nagysze-

rű FastTracker 2-höz. Semmilyen kijelzése nincs, egy egyszerű commandline player, viszont az egyetlen tökéletes XM lejátszó (talán nem véletlenül), és MOD-ot illetve S3M-et is igen jól játszik.

#### Cubic Player

Mostanában ez a legkedveltebb lejátszó, ami talán nem is csoda, tekintve, hogy mit tud. Játsszik MOD-ot, S3M-et, XM-et, ULT-t, 669-et, DMF-et, és még egy rakás mindent. Egyik fő tulajdonsága, hogy MID-eket is játszik, s ez még nem minden! Ha rendelkezünk a GUS-hoz adott PAT file-okkal (midi hangminták), akkor a CP Sound Blaster-en is GUS-t megközelítő minőségben játsza le a MID-eket! Ez egy hatalmas ötlet, és egy nagyon jól használható funkció. Le lehet vele játszani audio cd-t is, bár nálam volt néhány lemez, ahol egyszerűen elhagyott néhány track-et. Egyik formátumot sem játsza tökéletesen, bár ez megbocsátható, hisz ilyen jól átgondolt struktúrát ritkán lát az ember, főleg egy zenelejátszóban. Tud ez mindent, van fourier-analízis, grafikus spektrum-analízátor (ez márha jól néz ki, nézzétek meg!), mindez akár 1024x768-ban! Mindenkinek ajánlom, aki zenét válogat, hallgat, vagy csak szereti az igényes design-t. Majd elfelejtettem! Az egyik leglényegesebb dolog: a program képes modulokból WAV file-t csinálni, így már nincs akadály a jobbnál jobb zenék tökéletes minőségű CD másolatainak!

Reptile / AstroideA



ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

## Színes dokumentumok. Gyors adatbevitel 61.000 Ft-ért. /szkenner képbeolvasáshoz, adatbevitelhez/

GRAFI



SHS

A GraftixSHS Kft. rendkívül kedvező áron megkezdte a Tamarack ArtScan típusú, egy- és kétféle A4-es síkgyűjcs, asztali szkenner-ek árusítását. Viszonteladóknak ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű melléklet. Szkenner a GraftixSHS-61.

Budapesti szoftver-és-ter-

A Tamarack ArtScan 6000C szkenner 600x1200 DPI fizikai (2400 DPI interpolált) felbontású, 30 bit színes, 10 bit szürke színmélységű típus. SCSI interfésszel csatlakoztatható PC-hez és MAC-hez. A PC-csatlakozáshoz szükséges kártyát, illetve szoftvert is megtalálja a csomagban.

GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi út 72. • 1388 Budapest, Pf. 96/100 • Telefon/Telefax: 262-5243

Kérje aktuális árlistánkat a FaxBankból! Fax: 180 8611 (119007)

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS





# MIT, HOL TALÁLUNK?

Az utóbbi időben elég sokan panaszkodtak, hogy nagyon régen közöltünk már katalógust azokról a játékokról, amelyekről leírás, terkep stb. jelent meg valamely előző kiadványunkban (újságban, könyvben). Az alant elterülő listában bent találhatók azok a kiadványok is, amelyek már újságként (pl. CoV 1-17), illetve könyvként (pl. CoV Ev-könyv'91, PC-s játékok 1. stb.) nem kaphatók, azonban ezen szöveganyagok mind rajta lesznek a CD Ultra 96. 1-es CD-n! Azonban rendkívüli akciót tartunk a még kapható újságokra, a CoV 18-51 számok, a két nyári Különszám, valamint a Getto és CoVboy Különszámok csak egyben (37 db. újság) megrendelhetők, csomagköltséggel együtt mindössze 1.200 Ft-ért, azaz mintegy 4 ezer Ft-tal olcsóbban a fogyasztóá áránál. Ezen akció és ez az ár csak a maradványkészletünkre vonatkozik, és ■ beérkezett megrendelések sorrendjében tudjuk teljesíteni.

11TH HOUR (PC Ultra 2)  
1869 (CoV 45)  
3D ACTION (PC-s j.2.)  
3D BODY ADVENTURE (PC-s j.2.)  
3D MOVIE MAKER (MS HOME) (PC Ultra 2)  
4x4 OFF ROAD RACING (ÉVK'91)  
500 NATIONS (MS HOME) (CoV 62)  
5TH FLEET (CoV 57)  
688 ATTACK SUB (ÉVK'91)  
A NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 39)  
A NINJA KÜLDETÉSE (ÉVK'91)  
A VCR KINCSE (CoV 23)  
A-07 (CoV 5)  
A-10 TANK KILLER (ÉVK'91)  
A-IV NETWORKS (CoV 62)  
ACE (CoV 25)  
ACES OVER EUROPE (CoV 51)  
ACTION THEATRE (CoV 54, CoV 55)  
AIR BUCKS (PC-s j.2.)  
AIR SUPPORT (CoV 46/47)  
ALIENS (PC Ultra 3)  
ALLIED GENERAL (PC Ultra 2)  
CLOM EDES CLOM (ÉVK'91)  
ALONE IN THE DARK (CoV 41, CoV 42, Évk'95)  
ALVILCG URA (CoV 16)  
ANCIENT ART OF WAR (PC-s j.2.)  
ANCIENT LANDS (MICROSOFT HOME) (CoV 57)  
ANDY CAPP (ÉVK'91)  
ANNALS OF ROME (ÉVK'91)  
ARCANA (CoV 9)  
ARCHIPELAGOS (CoV 2)  
ARENA (PC-s j.2.)  
ARROW OF DEATH I. (CoV 25)  
ART GALLERY (CoV 54)  
ARTHUR THE QUEST FOR EXCALIBUR (CoV 23)  
ASCENDANCY (PC-s j.4., CoV 62)  
ASTERIX (PC-s j.2.)  
ASYLUM (CoV 20-21)  
AURORA EDITOR (PC-s j.4.)  
AZTEC TOMB (CoV 24)  
BARBARIAN 3 (ÉVK'91)  
BARD'S TALE II. (CoV 15)  
BARD'S TALE III. (CoV 11), (CoV 13), (CoV 20-21), (ÉVK'91)  
BARRY McGUIGAN'S BOXING (CoV 26)  
BAT'90 (CoV 18)  
BATMAN - JOKER/PENGUIN (CoV 2)  
BATMAN - THE MOVIE (CoV 4)  
BATTLE CHESS (CoV 4)  
BATTLE CHESS II. (CoV 23)  
BATTLE ISLE 3 (PC Ultra 1)  
BATTLEGROUND ARDENNES (PC Ultra 1)  
BATTLES OF NAPOLEON (CoV 23)  
BEACH VOLLEY (CoV 4)  
BERKS 3 (CoV 3)  
BETRAYAL AT KRONDOR (CoV 46/47)  
BEVERLY HILL BILLIE. (CoV 49)  
BEVERLY HILLS COP (ÉVK'91)  
BIO CHALLENGE (CoV 8)  
BLACKTHORNE (CoV 54)  
BLINKY'S SCARY SCHOOL (ÉVK'91)  
BLOODNET (CoV 46/47)  
BLOODWYCH (CoV 12)  
BLUE ANGELS (ÉVK'91)  
BOBO (CoV 8)  
BOLCSEK KÖVE (CoV 10)  
BOOKSHELF '95 (MICROSOFT HOME) (CoV 58/59)  
BOOMBY ADVENTURE (CoV 17)  
BORIS VALLEJO FANTASY ARTS (CoV

57)  
BORROWED TIME (CoV 8), (CoV 9)  
BOSSZS (CoV 8)  
BOX MANAGER (CoV 13)  
BRAINDEAD 13 (PC Ultra 3)  
BRIDGEHEAD (CoV 10)  
BUCCANEER (ÉVK'91)  
BUCK ROGERS (CoV 13), (CoV 15), (CoV 25)  
BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3)  
BUSHIDO (CoV 16)  
CAMPAIGN (CoV 45)  
CANNON FODDER (CoV 48)  
CAPITALISM (PC Ultra 1)  
CAPTAIN BLOOD (ÉVK'91)  
CAPTAIN FIZZ (CoV 23), (CoV 25)  
CAPTURED (ÉVK'91)  
CAR AND DRIVER (Évk'95)  
CARMEN SANDIEGO (ÉVK'91)  
CARMEN SANDIEGO 3. (CoV 11/L)  
CARNAGE (Évk'95)  
CARRIER AT WAR (PC-s j.2.)  
CARRIER COMMAND (CoV 12)  
CARTHAGE (CoV 14)  
CASTLE DRACULA (CoV 25)  
CASTLE MASTER (CoV 13)  
CASTLE OF DR. BRAIN (PC-s j.2.)  
CASTLES (CoV 24)  
CAVE GUENNIE (CoV 23)  
CENTURION (CoV 16)  
CHAMBERS OF SHAOLIN (ÉVK'91)  
CHAMONIX CHALLENGE (ÉVK'91)  
CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11), (CoV 25)  
CHAMPIONS OF KRYNNLE (CoV 40)  
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7)  
CINEMANIA (CoV 53)  
CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16)  
CIVILIZATION 2 (PC Ultra 4)  
CLUE MASTER DETECTIVE (CoV 19)  
COLONIZATION (CoV 51)  
COMBAT AIR PATROL (CoV 40)  
COMMAND & CONQUER (PC-s j.4., CoV 62)  
COMMAND & CONQUER: COVERT OPERATIONS (PC Ultra 4)  
COMPANIONS OF XANTH (Évk'95)  
CONQUEROR AD 1086 (PC Ultra 3)  
CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18)  
CONQUEST OF THE LONGBOW (PC-s j.2.)  
COPS'N ROBBERS (CoV 11)  
CRIME PATROL (CoV 52)  
CRIME TIME (CoV 22)  
CRYSTALS OF ARBOERA (CoV 24)  
CSAVARGCS A GOMBÖCK BIRODALMÁBAN (CIRCUS ATTRACTIONS) (ÉVK'91)  
CURSE OF RA (CoV 13)  
CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8), (CoV 20-21)  
CYBERMAGE (PC Ultra 1)  
CYBERWAR (CoV 53)  
DALLAS QUEST (CoV 13)  
DANGER FREAK (CoV 6)  
DARK FORCES (CoV 56)  
DARK LEGIONS (Évk'95)  
DARK QUEEN OF KRYNN (CoV 41, CoV 42, CoV 43)  
DARK SEED 2 (PC Ultra 3)  
DARK SIDE (CoV 4)  
DARK SUN (CoV 40, CoV 41, CoV 43, CoV 49)  
DARK SUN 2. (CoV 51)  
DARKER (CoV 62)  
DAS BOOT (CoV 46/47)  
DEADALUS ENCOUNTER (CoV 60)  
DEATH GATE (CoV 55)  
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (CoV 40)  
DEATH KNIGHTS OF KRYNN CoV 230  
DEATH TRACK (PC-s j.2.)  
DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21, +4)  
DEFENDER OF THE CROWN (Évk'95)  
DEJA VU (CoV 9)  
DEJA VU II. (CoV 20-21)  
DELI COMPACKER (ÉVK'91)  
DEMO DEMON (CoV 19)  
DEMONOK BIRODALMA (CoV 12)  
DEMONS DOM (CoV 19)  
DESCENT (CoV 53)  
DIE HARD (ÉVK'91)  
DINOPARK TYCOON (PC-s j.2.)  
DIR MASTER (CoV 19)  
DISCWORLD (CoV 55, CoV 56, CoV 57)  
DISKTOLVAJ (CoV 16)  
DIZZY (CoV 6)  
DIZZY II. (CoV 6), (CoV 9)  
DIZZY III. (CoV 8)  
DIZZY IV. (CoV 14)  
DOOM II. (CoV 50)

DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21), (CoV 23)  
DRACONUS (ÉVK'91)  
DRAGON'S LAIR (CoV 3)  
DRAGONSPHERE (PC-s j.4.)  
DRAGONWARS (CoV 10), (ÉVK'91)  
DREAM MACHINE (CoV 61)  
DREAMWEB (CoV 54)  
DRILLER (CoV 7)  
DRUG WARS (CoV 56)  
DRUID (PC Ultra 3)  
DUCK TALES (CoV 10)  
DUKE NUKEM 3D (PC Ultra 3)  
DUNE II. (CoV 40, CoV 41)  
DUNGEON HACK (CoV 44)  
DUNGEON MASTER (CoV 40)  
DUNGEON MASTER (CoV 6)  
DUNGEON MASTER 2 (CoV 61)  
DUST (PC Ultra 4)  
EARTHSIEGE (CoV 57)  
EARTHWORM JIM (PC Ultra 3)  
EAST CALLING WEST (CoV 25)  
ECO QUEST (PC-s j.2.)  
ECO QUEST 2. (PC-s j.2.)  
ELITE (CoV 1-8), (CoV 14), (ÉVK'91)  
ELITE 3 (CoV 58/59)  
ELITE II. (CoV 39)  
ELVARCZSOLT KASTÉLY (CoV 17)  
EMLYN HUGHES SOCCER (CoV 19)  
ENCARTA '95 (MICROSOFT HOME) (CoV 58/59)  
ENCARTA '96 (MS HOME) (PC Ultra 3)  
ENIGMA (CoV 17)  
EPIC (CoV 46/47)  
EPIC PINBALL (CoV 43)  
ERIK THE VIKING (CoV 19)  
ESCAPE FROM DRILL (CoV 2)  
ETERNAM (PC-s j.4.)  
EUROFIGHTER 2000 (PC Ultra 2)  
EXODUS 3010 (CoV 44)  
EXTASY (CoV 24)  
EXTERMINATOR (CoV 14)  
EXTREME PINBALL (PC Ultra 3)  
EYE OF BEHOLDER (CoV 19), (CoV 20-21)  
F-1 MANAGER (CoV 14)  
F-14 TOMCAT (CoV 5)  
F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21)  
F-16 COMBAT PILOT (CoV 15)  
F1 (Évk'95)  
FADE TO BLACK (CoV 61)  
FALCON (CoV 5), (CoV 6)  
FATE GATES OF DAWN (CoV 39)  
FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE (Évk'95)  
FIGHTER BOMBER (CoV 14)  
FIGHTER WING (CoV 56)  
FINAL CARTRIDGE III. (ÉVK'91)  
FINDERS KEEPERS (CoV 13)  
FIRE KING (CoV 13), (CoV 14)  
FIRMBASE (CoV 20-21)  
FISH (CoV 14), (CoV 15)  
FLASH GORDON (CoV 19)  
FLIGHT SIMULATOR 2. (CoV 26)  
FLIGHT SIMULATOR 4.0 (CoV 48, CoV 49)  
FLIGHT SIMULATOR 5 - BUDAPEST SCEN. (PC Ultra 4)  
FLIGHT SIMULATOR 5. (CoV 43)  
FLIGHT SIMULATOR 5.0A & 5.1 (CoV 60)  
FLIGHT SIMULATOR CARRIBBEAN SCEN. (CoV 61)  
FLIGHT SIMULATOR JAPAN SCEN. (CoV 61)  
FLIGHT SIMULATOR-SCENERY DESIGNER (CoV 50)  
FLIGHT UNLIMITED (CoV 61)  
FLINTSTONES (ÉVK'91)  
FOGD A PÉNZT ÉS FUSS (CoV 24)  
FOOTBALL CHAMPION (CoV 18)  
FOOTBALL MANAGER (CoV 24)  
FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7), (CoV 17)  
FOOTBALLER OF THE YEAR 2. (CoV 24)  
FORGOTTEN WORLDS (CoV 2)  
FORMULA ONE GRAND PRIX (PC-s j.2.)  
FRANKIE (CoV 8)  
FREDDY PHARKAS (PC-s j.2.)  
FULL THROTTLE (PC-s j.4.)  
FUTURE KNIGHT (CoV 22)  
FUTURE WARS (CoV 8)  
FUTURE WARS (Évk'95)  
GABRIEL KNIGHT (PC-s j.2.)  
GABRIEL KNIGHT 2 (PC Ultra 2)  
GAMEBASIC (ÉVK'91)  
GAMES CREATOR (CoV 6-7)  
GAMES DESIGNER (ÉVK'91)  
GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4)  
GATEWAY TO APASHAI (CoV 20-21)  
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (CoV 24)

GENGSZTER (CoV 18)  
GEYSHA (CoV 14), (CoV 22)  
GILDED AGE (CoV 22)  
GOBLINS 2. (CoV 42)  
GOBLINS 3. (CoV 41)  
GORDIAN TOMB (ÉVK'91)  
GRAPHICS DESIGNER (ÉVK'91)  
GREMLINS (CoV 15)  
GREY WOLF (CoV 57)  
GUADALCANAL (CoV 14)  
GUNSHIP (CoV 5)  
GUNSHIP 2000 (CoV 41)  
H.C.S. PACKER (ÉVK'91)  
HALCLLABIRINTUS (CoV 25)  
HARD DRIVIN' (CoV 6)  
HEATSEEKER (CoV 16)  
HEAVY METAL (ÉVK'91)  
HEIMDALL 2. (Évk'95)  
HERETIC (CoV 53)  
HERO QUEST (CoV 20-21)  
HERO QUEST 2. (CoV 22)  
HERO'S QUEST (ÉVK'91)  
HEROES OF THE LANCE (CoV 13)  
HOS LOVAG (CoV 13)  
HEXENKUCHE (CoV 18)  
HILL STREET BLUES (CoV 55)  
HIRES MASTER (ÉVK'91)  
HOBBIT (CoV 13)  
HOLLYWOOD POKER (CoV 14)  
HOME ALONE (PC-s j.2.)  
HORDE (CoV 45, CoV 49)  
HOSTAGES (CoV 4)  
HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS (MS HOME) (CoV 61)  
HYPA BALL (CoV 19)  
IDOLABIRINTUS (CoV 14), (CoV 23)  
IDOUTAZI (CoV 17)  
IMAGINATION (CoV 26)  
INCA II. (CoV 40)  
INCIDENT AT ROSWELL (CoV 61)  
INDIANA JONES III. (CoV 5)  
INDIANAPOLIS 500 (Évk'95)  
INDY III. (CoV 45)  
INDYCAR RACING (PC-s j.2.)  
INDYCAR RACING 2 (PC Ultra 2)  
INKCK KINCSE (CoV 19)  
INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10)  
INVINCIBLE (CoV 17)  
ISHAR I. (CoV 45)  
ISLAND OF DR. BRAIN (PC-s j.2.)  
ISLAND PERIL (PC Ultra 4)  
J.A.'S RALLY SPEEDWAY (CoV 18)  
JAGGED ALLIANCE (PC-s j.4.)  
JAWS (CoV 23)  
JETSONS (CoV 20-21)  
JINXTER (CoV 26)  
JOAN OF ARC (CoV 1), (CoV 2)  
JOHNNY MNEMONIC (CoV 61)  
JOURNEY (CoV 3)  
JURASSIC PARK (CoV 39)  
KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4)  
KÖZMER A MACSKA (CoV 17)  
KCSERTET KASTÉLY (CoV 17)  
KENDO WARRIOR (CoV 25)  
KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3)  
KINCSVADCSZ (ÉVK'91)  
KING'S BOUNTY (CoV 11), (CoV 14), (CoV 20-21)  
KING'S QUEST III. (CoV 22/PC)  
KING'S QUEST IV. (CoV 7), (CoV 9)  
KINGDOM O' MAGIC (PC Ultra 4)  
KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10)  
KINGS OF THE BEACH (CoV 11)  
KINGS QUEST VI. (PC-s j.2.)  
KNIGHT LORE (CoV 22)  
KNIGHT MOVES (PC Ultra 3)  
KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17)  
KUDI 64 (ÉVK'91)  
KYRANDIA 2. (CoV 44)  
LANDS OF LORE (CoV 44, CoV 48)  
LARRY II. (CoV 10)  
LARRY III. (CoV 10), (CoV 11)  
LASER SQUAD 2. (Évk'95)  
LASER SQUAD II. (CoV 12)  
LAST DYNASTY (CoV 60)  
LAUREL & HARDY (CoV 8)  
LEGEND OF FAERGHAIL (CoV 16)  
LEISURE SUIT LARRY VI. (CoV 39)  
LEMMINGS (CoV 58/59)  
LEMMINGS 3. (CoV 53)  
LES MANLEY-LOST IN L.A. (PC-s j.2.)  
LIFE AND DEATH 2. (CoV 51)  
LION KING (CoV 52)  
LITTLE PUFF IN DRAGONLAND (ÉVK'91)  
LOCOMOTION 2 (ÉVK'91)  
LONE SURVIVOR (CoV 16)  
LOOM (CoV 13)  
LORD OF THE HELL (CoV 17)  
LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19)  
LORDS OF THE RISING SUN (CoV 6), (CoV 7)  
LOTHAR MATTHAUS (CoV 54)



M-1 TANK PLATOON (CoV 23/PC)  
 MAABUS (CoV 54)  
 MAGIC CANDLE (CoV 23)  
 MAGIC CANDLE 2. (PC-s j.2.)  
 MAGICIAN'S CURSE 5. (CoV 20-21)  
 MARCO POLO (CoV 62)  
 MARLYN MONROE FILES (CoV 61)  
 MASTER OF MAGIC (CoV 51)  
 MASTER OF ORION (CoV 42)  
 MCTOSZOK GYEMCNTJA (CoV 24)  
 MERMAID MADNESS (CoV 6)  
 MICRO MACHINES 2 (CoV 62)  
 MICRO- VOCALS, BASS, TUNED,  
 RHYTHM, DISCO, ROCK, LATIN  
 (ÉVK'91)  
 MICROPROSE GOLF (CoV 26)  
 MICROPROSE SOCCER (CoV 14)  
 MICROSOFT DOGS (CoV 60)  
 MIGHT AND MAGIC III. (CoV 39)  
 MIGHT AND MAGIC V. (CoV 39)  
 MIKROBI (CoV 20-21)  
 MILLENNIA: ALTERED DESTINIES (PC  
 Ultra 1)  
 MILLENNIUM 2.2 (CoV 11)  
 MINES OF TITAN (PC-s j.2.)  
 MISSION (CoV 18)  
 MIXED-UP MOTHER GOOSE (PC-s j.2.)  
 MOLECULE MAN (ÉVK'91)  
 MONOPOLY (PC-s j.2.)  
 MOONWALKER (CoV 6), (CoV 7)  
 MORTAL KOMBAT 3 (PC Ultra 4)  
 MOTOR MASSACRE (ÉVK'91)  
 MPC ACTION THEATRE (CoV 61)  
 MS COOKING (MS HOME) (PC Ultra 4)  
 MUSIC CENTRAL (MS HOME) (PC Ultra  
 1)  
 MYTH (CoV 7)  
 MYTH (ÉVK'95)  
 NAUTILUS (CoV 12), (ÉVK'91)  
 NAVY STRIKE (PC Ultra 4)  
 NEED FOR SPEED (CoV 62)  
 NEUROMANCER (CoV 5), (CoV 7), (CoV  
 9), (CoV 12), (CoV 20-21)  
 NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11)  
 NIGHTSHADE (CoV 22)  
 NO MERCY (PC Ultra 3)  
 NOISE/PROTRACKER (ÉVK'91)  
 NORTH & SOUTH (CoV 4), (CoV 13)  
 NORTH AMERICAN INDIANS (CoV 57)  
 OCEAN RANGER (CoV 9)  
 OCEANS (MS HOME) (PC Ultra 3)  
 ONE MUST FALL (CoV 52)  
 OPERATION HORMUZ (ÉVK'91)  
 PACKERER (CoV 11)  
 PANZER GENERAL (CoV 52)  
 PANZER GRENADIER (CoV 24)  
 PARADROID (ÉVK'91)  
 PARALLAX (ÉVK'91)  
 PEPPER ADVENTURES (PC-s j.2.)  
 PERFECT GENERAL 2 (CoV 60)  
 PERFORMANCE FORTH (ÉVK'91)  
 PHANTASMAGORIA (PC-s j.4.)  
 PHM PEGASUS (ÉVK'91)  
 PIEDONE ADVENTURE (CoV 19)  
 PINBALL FANTASIES (CoV 50)  
 PINBALL ILLUSIONS (PC-s j.4., CoV 61)  
 PIRACY (CoV 19)  
 PIRATE (CoV 20-21)  
 PIRATES (CoV 9), (CoV 10), (CoV 18),  
 (CoV 20-21)  
 PLANET STRIKE (CoV 52)  
 PLATINA (CoV 14), (CoV 15)  
 POLICE QUEST 2. (CoV 14), (CoV 16)  
 POLICE QUEST IV. (PC-s j.2.)  
 POOL OF RADIANCE (CoV 12), (CoV 12),  
 (CoV 20-21), (CoV 24)  
 POPULOUS (CoV 4)  
 POPULOUS II. (CoV 22)  
 POWER AT SEA (CoV 12)  
 POWER STRUGGLE (CoV 17)  
 POWERMONGER (CoV 13)  
 PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21)  
 PRINCE OF PERSIA (ÉVK'95)  
 PRINCE OF PERSIA 2. (ÉVK'95)  
 PRISONER OF ICE (CoV 58/59)  
 PRO PINBALL: THE WEB (PC Ultra 2)  
 PROJECT FIRESTART (CoV 10),  
 (ÉVK'91)  
 PSYCHIC DETECTIVE (PC Ultra 3)  
 PUMPKIN (ÉVK'91), (CoV 25)  
 PUTTPUTT JOINS THE PARADE  
 (ÉVK'95)  
 QUEST FOR GLORY 2. (CoV 25), (CoV  
 26)  
 QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8)  
 QUESTOMANIA (CoV 3)  
 RAC NETWORK RALLY (ÉVK'95)  
 RAFFLES (ÉVK'91)  
 RAILROAD TYCOON (CoV 17)  
 RAMBO III. (CoV 26)  
 RAVEN PROJECT (PC Ultra 4)  
 RAVENLOFT (ÉVK'95)  
 REALMS (PC-s j.2.)  
 REBEL ASSAULT 2 (PC Ultra 1)  
 RED LED (ÉVK'91)  
 RED STORM RISING (ÉVK'91)  
 RETURN OF THE PHANTOM (PC-s j.2.)  
 RETURN TO ZORK (CoV 39)  
 REVS (CoV 9)  
 RICK DANGEROUS (CoV 39)  
 RICK DANGEROUS (CoV 5)

## Feladó:



Előfizető vagyok ☐

Nem vagyok előfizető ☐

Előfizetői azonosítási számom: \_\_\_\_\_

Megoldásaim a 33. oldalon található  
 Microsoft nyereményjátékra:

1.) ..... 2.) ..... 3.) .....

Megrendelem a 37 db. újságból álló  
 akciós csomagot 5.128 Ft helyett  
 1.000 Ft + csomagköltség (1.200 Ft)  
 áron .... példányban

☐ utánvétellel ☐ csekket kérek

RICK DANGEROUS 2. (CoV 39)  
 RISE OF THE ROBOTS (CoV 52)  
 RIZSASZON PORDUC (CoV 12)  
 ROBIN HOOD (PC-s j.2.)  
 ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17), (CoV  
 19)  
 ROCKET RANGER (CoV 3), (CoV 6)  
 ROCKET RANGER (CoV 39)  
 ROCKMAN (CoV 2)  
 ROGER RABBIT (PC-s j.2.)  
 ROY OF THE ROVERS (ÉVK'91)  
 RSI DEMOMAKER V1.0 (CoV 23)  
 RUGBY MANAGER (CoV 19)  
 SABRE TEAM (CoV 50)  
 SAM AND MAX (CoV 43)  
 SANGO FIGHTER (CoV 48)  
 SAPCE QUEST 6 (CoV 61)  
 SCORCHED EARTH (ÉVK'95)  
 SCREAMER (PC Ultra 1)  
 SCROLL RUTIN (CoV 11)  
 SEAL TEAM (CoV 39)  
 SECOND FRONT (PC-s j.2.)  
 SECOND WORLD (CoV 20-21)  
 SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV  
 15)  
 SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16)  
 SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7)  
 SETTLERS (ÉVK'95)  
 SEVEN CITIES OF GOLD (ÉVK'91)  
 SEVEN CITIES OF GOLD (ÉVK'95)  
 SHADOW CASTER (CoV 43)  
 SHADOW CASTER (CoV 45)  
 SHADOW OF THE BEAST (CoV 5)  
 SHADOW OF THE BEAST 3. (ÉVK'95)  
 SHANNARA (PC Ultra 2)  
 SHINOBI (CoV 6)  
 SHIVERS (PC Ultra 2)  
 SHOGUN (CoV 6)  
 SILKWORM (CoV 6)  
 SIM CITY (CoV 48)  
 SIM CITY (CoV 6), (CoV 8), (CoV 19)  
 SIM CITY 2000 (CoV 48)  
 SIM CITY 2000 SCENARIO (CoV 49)  
 SIM FARM (CoV 48)  
 SIM ISLE (PC Ultra 1)  
 SIM TOWER (CoV 62)  
 SIMON THE SORCERER 2 (CoV 61)  
 SIMON THE SORCERER 2 (CoV 61)  
 SKATE ROCK (CoV 19)  
 SKOOLDAZE (CoV 26)  
 SLAM CITY (CoV 62)  
 SNOWSTRIKE (CoV 6)  
 SOUNDTRACKER V2.3 (CoV 1-3)  
 SOUTHERN BELLE (CoV 23)  
 SPACE ACE (CoV 7)  
 SPACE FEDERATION (CoV 53)  
 SPACE HULK (CoV 48)  
 SPACE PIRATES (CoV 56)  
 SPACE QUEST 2. (CoV 4)  
 SPACE QUEST 6 (CoV 61)  
 SPACE QUEST V. (PC-s j.2.)  
 SPACE ROGUE (CoV 25)  
 SPACE ROGUE (CoV 42)  
 SPACE ROGUE (ÉVK'95)  
 SPECIAL FORCES (CoV 43)  
 SPEEDBALL (ÉVK'91)  
 SPEEDBALL 2. (CoV 18)  
 SPEEDBALL 2. (ÉVK'95)  
 SPIDERMAN (CoV 22), (CoV 23)

SPIKEY IN TRANSSILVANIA (CoV 23)  
 SPIKY HAROLD 2. (CoV 14)  
 SPLIT PERSONALITIES (ÉVK'91)  
 SPRITE KURZOR (CoV 24)  
 SPY VS SPY (CoV 18)  
 SPY VS SPY 3. (CoV 13), (CoV 17)  
 STALINGRAD (CoV 56)  
 STARGLIDER (CoV 10)  
 STARGLIDER 2. (CoV 26)  
 STARLITE 1. (CoV 17)  
 STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18)  
 STEEL THUNDER (CoV 5), (CoV 7)  
 STONEKEEP (PC Ultra 1)  
 STORM ACROSS EUROPE (CoV 18)  
 STREET ROD (ÉVK'91)  
 STRIDER (CoV 5)  
 STRIKER '95 (CoV 62)  
 STRONGHOLD (ÉVK'95)  
 STUNT CAR RACER (ÉVK'91)  
 STUNT DRIVER (ÉVK'95)  
 SUNNY SHINE (CoV 10), (CoV 12),  
 (CoV 20-21)  
 SUPERCARS (CoV 20-21)  
 SUPERLEAGUE SOCCER (CoV 24)  
 SUPERSTAR SOCCER (CoV 24)  
 SUPREMACY (CoV 14), (ÉVK'91)  
 SÜSÜ A SCRKNY (CoV 10)  
 SWAT POLICE QUEST (PC Ultra 1)  
 SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19)  
 SWORD OF ARAGON (CoV 13)  
 SWORD OF DESTINY (ÉVK'91)  
 SYNDICATE (CoV 39, CoV 44)  
 SYSTEM SHOCK (CoV 52)  
 SZOKÉS A VCRBIL (CoV 16)  
 T.B.G. RISK (CoV 11)  
 T.F.X. (CoV 40)  
 TANK WARS (ÉVK'95)  
 TANKS (CoV 22)  
 TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12)  
 TERRAMEX (CoV 3)  
 TERRORPODS (CoV 26)  
 TEST DRIVE SCENARIO (ÉVK'95)  
 TEXTNPICTURE EDITOR (CoV 20-21)  
 THE ADVENTURES OF WILLY  
 BEAMISH (PC-s j.2.)  
 THE CRYPT (CoV 45)  
 THE DETECTIVE GAME (CoV 17), (CoV  
 24)  
 THE DIG (PC Ultra 1)  
 THE FURY (MS HOME) (CoV 62)  
 THE GOONIES (CoV 17)  
 THE GRAPHIC ADVENTURE  
 CREATOR (ÉVK'91)  
 THE JET SIMULATOR (CoV 17)  
 THE JOHNNY REB II. (CoV 20-21)  
 THE LAST NINJA (CoV 1)  
 THE LAST NINJA III. (CoV 17)  
 THE LOST DUTCHMAN MINE (CoV 45)  
 THE SUMMONING (PC-s j.2.)  
 THE TEST OF HERO (CoV 18)  
 THEATRE EUROPE (CoV 22)  
 THEXDER (PC Ultra 3)  
 THIS MEANS WAR (PC Ultra 4)  
 THUNDERBIRDS (CoV 19)  
 THUNDERCHOPPER (ÉVK'91)  
 THUNDERHAWK (CoV 50)  
 THUNDERSCAPE (CoV 62)  
 TIE FIGHTER (CoV 51)  
 TILT (PC Ultra 3)

TIMEGATE (PC Ultra 3)  
 TIMES OF LORE (CoV 16) (CoV 26)  
 TITKOS ÜGYNÖK (CoV 18)  
 TOM & JERRY (CoV 9)  
 TOMAHAWK (ÉVK'91)  
 TORIN'S PASSAGE (PC Ultra 2)  
 TOTAL ECLIPSE (CoV 1), (CoV 14)  
 TRACKSUIT MANAGER (ÉVK'95)  
 TRAPS AND TREASURES (CoV 40)  
 TREASURE ISLAND (CoV 14)  
 TUBE RUNNER (CoV 16)  
 TURBO ASSEMBLER (PC-s j.4.)  
 TURBO OUTRUN (CoV 6)  
 TUSKER (CoV 6)  
 TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21)  
 UFO (CoV 44, CoV 46/47)  
 SJ VADNYUGAT 1. (CoV 10)  
 SJ VADNYUGAT 2. (CoV 11)  
 ULTIMA IV. (CoV 39, CoV 40, CoV 41)  
 ULTIMA V. (CoV 41)  
 ULTIMA VI. (CoV 41, CoV 42, CoV 43,  
 CoV 44, CoV 46/47, CoV 48, CoV 49,  
 CoV 50, CoV 52)  
 ULTIMA VII. (CoV 53, CoV 54, CoV 55,  
 CoV 56, CoV 57, CoV 58/59, CoV 60,  
 CoV 61)  
 ÜNDÜRÜXÜ A KIRÓLY (CoV 16)  
 UNINVITED (CoV 12), (CoV 13),  
 (ÉVK'91)  
 UNTOUCHABLES (CoV 7)  
 USAGI YOJIMBO (CoV 19)  
 USS JOHN YOUNG (CoV 12)  
 VETTE! (ÉVK'95)  
 VIRTUA CHESS (CoV 61)  
 VOYAGER (CoV 4)  
 VOYEUR (CoV 58)  
 WALLSTREET MANAGER (CoV 42)  
 WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3), (CoV  
 12), (CoV 24)  
 WARCRAFT (CoV 53, CoV 56)  
 WARCRAFT 2 (PC Ultra 2)  
 WARGAME CONSTRUCTION KIT (CoV  
 16)  
 WARHAMMER SHADOW OF THE  
 HORNET RAT (PC Ultra 4)  
 WARLORDS II. (CoV 50)  
 WASTELAND (CoV 13)  
 WATERLOO (CoV 3)  
 WETLANDS (PC Ultra 3)  
 WHALES (CoV 56)  
 WILD WEST WORLD (PC-s j.2.)  
 WILLOW PATTERN (CoV 6)  
 WINDWALKER (CoV 15)  
 WINE GUIDE (MS HOME) (PC Ultra 4)  
 WING COMMANDER IV (PC Ultra 3)  
 WITCHAVEN (CoV 61)  
 WIZARD OF A KRYZ (CoV 23)  
 WORLD CLASS (PC-s j.2.)  
 WORLD SOCCER (CoV 18)  
 WORLD WAR II (CoV 57)  
 X-COPY (CoV 3)  
 X-THE ADVENTURE (CoV 5)  
 X-WING (ÉVK'95)  
 XENOMORPH (CoV 17)  
 YOSH SZIGET CTKA (CoV 25)  
 ZAK McKRACKEN (CoV 19)  
 ZEPHYR (CoV 57)  
 ZOMBIE (CoV 24)  
 ZONE RAIDERS (PC Ultra 3)

A bélyeg  
 helye

**COM-WARE Kft.**  
**PC ULTRA**  
**SZERKESZTŐSÉGE**  
**BUDAPEST**

Pf.: 363.

**1519**



# MEGRENDELŐLAP

Megrendelem ■ következő kiadványokat ☐ utánvétellel ☐ előfizetéssel

- ... pl. **Évkönyv '93/94** (Ára: utánvétellel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)  
 ... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvétellel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 549,- Ft)  
 ... pl. **PC-s játékok 4.** (Ára: utánvétellel 699,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 599,- Ft)

- ... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 2.000,- Ft)  
 ... pl. **A PC-k hangja c. könyv** (Ára: utánvétellel 1.499,- Ft, csekkes előfizetéssel 999,- Ft)

☐ A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

**Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra.** Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

**Elő szeretnék fizetni a CD ULTRA 96/1 c. CD-s kiadványra.** Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ 748 Ft-ért, mert nem vagyok PCU előfizető ☐ 648 Ft-ért, mert PCU előfizető vagyok

**Megoldásaim a PC ULTRA 1996/június-júliusi nyereményjátékaira (beküldési határidő: 96. 07. 15.)**

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____  |
| 2. _____ | 7. _____  |
| 3. _____ | 8. _____  |
| 4. _____ | 9. _____  |
| 5. _____ | 10. _____ |

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

**ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!**

**Kereskedelmi jellegű hirdetések:** Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében ■ postafiók mellett cégeknél ■ telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet ■ belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

**Egyéb szolgáltatások:**

**Expressz** (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

**BOLD szedés (vastagított betűkkel):**

50 % felár;

**ITALIC szedés (dőlt betűkkel):** 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

## PC szoftver/hardver

Eredeti PC CD-k eladók: Duke Nukem 3D, F1GP2 (jé, hát ■ **megjelent?! - WT Pooh**), Cyberia 2, Rebel Assault 2, Warcraft 2 stb. **Sándor Attila**, 1012 Bp. Bakáts tér 2. I/6

Eredeti PC-CD-k eladók. DESCENT 2, RAYMAN, FANTASY GENERAL, TERRANOVA, NEED for SPEED, SCREAMER, 5% kedvezménnyel. **Molnár Péter**, Tel: 277-64-81

MECHWARRIOR II.+ Data Disk, COMMAND & CONQUER + MISSION Disk, WARCRAFT II., NBA LIFE, TOUCHE. **Tóvári Tibor**, Tel: 180-37-38

Olcsón eladó eg 250 MB-os belső Conner Streamer ■ kazettával. Másfél éves, alig használt, jó

állapotban van. **Fellner Ferenc**, Tel: 258-57-78 BBS( 22:00-7:00): 258-57-79

Eladó SOUND GALAXY BASIC 16 hangkártya, 100% Sound Blaster, Windows Sound Sstem, Adlib kompatibilis, CD-ROM vezérlés ára:11.000.-Ft. Cím: **Lévai Zoltán**, 4100, Berettyóújfalú, Csillag u. 7. Tel: (06-54) 402-609- délután, hívj megegyezünk.

Keresem ■ Kryn-trilógiát PC-re, csereprogramért vag pénzért. CD előnyben. Ajánlatot kérek. Cím: **Szalabán Attila**, Nagykanizsa, Jakabkúti u. 78.CD írás Csepelen! Azonnal! Tel.: **277-64-81**.

Legújabb eredeti CD lemezek a legkedvezőbb áron, most 5% kedvezménnyel. CD írás féláron. Listát, tájékoztatót küldök. Cím: **Tamás László**, Budapest, XVIII. Margó T.u.220. Tel./FAX: 292-5587.

Eladó 486-os alaplapp INTEL 486 DX 40 50-en fut. ■ MB ram, integrált új Paradise SVGA Videókártya. 210MB HDD, 2FDD, új billentyű és egér Panasonic 562 CD, Dos Windows Lotus. Tel: (33) 319-402, **Shcweitzer Roland**

Eladó vagy értelmes dologra elcserélhető egy Action Replay MK7 és egy Media Vision Thunder Board hangkártya. Ajánlatot kérek. Cím: **Vilhelm Balázs** Ecseny Petőfi u.115., 7454

Féléves 486 DX-100, 8MB RAM, 540 MB HDD, 4 X Sony CD-ROM, SB-16, 1 MB TSENG 4000 VLB, Color SVGA /Samsung/, 1,2 és 1,44 FDD nagytoronyház. Irány-

ár:150000 Ft. Valamint eladó egy SAGITTA COLOR QTRONX kézi snanner. 800 dpi felbontásban TRUE COLOR üzemmód /16.8/ vezérlőkártyával, képes JPEG tömörítésre, szoftverrel, könyvekkel. Irányár:18000 Ft. Érdeklődni: **Majerik Imre**, Környe Bajcsy Zs.u.29. Tel: (06-34) 373-700

CD írás Erzsébeten azonnal! TEL.: **285-38-25**.

Eredeti PC CD-ROM-ok eladók: Warcraft 2, NBA Live'96, Top Gun, Command & Conquer + Mission Disk, Touché, Maniac Carts stb. **Molnár Péter**, Tel.: 277-64-81.

Eredeti PC CD-k eladók. Warhammer, Conqueror Ad1086, Grand Prix Manager, This Means War, Raven Project. **Molnár Péter**, Tel.: 277-64-81.

## Egyéb

C-64-re eredeti játékok 100/disk, felhasználók 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. Érdeklődni: **Földes Jánosné**, 5000, Szolnok, Markotányos u.20. Tel: 56/420-544

CD írás. 1800 Ft/db. 5 lemez, 5-10 lemez 1700 Ft. További mennyiségi kedvezmények. Budapest XIII. Futár u. 40. II/6. Tel: **06-20-462-333**.

Grafikusokat és zenészeket keresek az IES C 64 szekciójába. Küldj valami művet lemezen. Mindenkinek válaszolok. Cím: **Varga Zoltán**, 9731, Kőszeg, Pf:9.

AKCIÓ. A COV 92-es, 93-as, 94-es, 95-ös évfolyamai kitűnő állapotban, rendkívül olcsón eladók. Siess(en), nehogy elszalassza. Cím: **Magyar Csaba**, 2643, Diósjenő, Dózsa György u. 93., Tel: (35) 364-243 (hétvégén).

AMIGA 1200-ast keresek kiegészítőkkel vagy anélkül. Eladó hangdigi, PC-JOY könyvek-újságok. **Zoli**, Tel: 256-17-40

Eladó egy C64, lemezegységgel, kazettákkal és még rengeteg kiegészítő. Tel: (78) 463-752. Cím: Kalocsa, Bem apó u. 30/A. Sürgős! Akció!!! A Cov'92-es, '93-as, '94-es, '95-ös évfolyamai kitűnő állapotban, rendkívül olcsón eladók! Siess(en), nehogy elszalassza! A cím: **Magyar Csaba**, Diósjenő, Dózsa György út 93. Tel.: (06-35) 364-243 (hétvégén)

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználók 200/Disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók el-adók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000.Szolnok Markotányos u.20. Tel.: (56) 420-544

Keresem az alábbi könyveket megvételre; 1001/játék C64/128 könyvsorozat 1,2 és 5. kötetét. Cím: **Vázsony Kálmán**, Tokod, Vajár u.14., 2531



**COMPUTERBONTÓ**

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32. Tel.: 267-9560

Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő computerek!!!

## Már előjegyezhető a CD ULTRA 96/1!!!

A részleteket megtalálod a 7.oldalon...

**HARDWARE SERVICE!** Biró Zoltán, 1123 Bp. Győri út 1. I/12. Nyitva: 11-19 óra.  
 PC, Amiga, C64, videomagnó és kamera JAVÍTÁS, csere, és különféle tartozékok.  
 Telefon: 06-20-348-246, Fax: 175-10-24



A PCU 96/4 számában megjelent  
nyereményjátékok megfejtései:

1. kétszer, 2. Activision, 3. O-Man,
  4. ECOBIT Kft,
  5. Redmond, 6. 1.400-1.600,
  7. PC Ultra, 8. S.W.A.T.,
  9. Ruszi, Ca\$h, Zool, Reptile..., 10. Hatszög
- Microsoft játék: 1. C), 2. A), 3. A)  
Könyvbarát játék: Bp.III.Galagonya út

## PC Ultra - sorsolás az előfizetőink között

Sokan érdeklődtek, mikor tartjuk  
meg előfizetőink között a nyeremény-  
sorsolást.

Nos, sokak kérésére bevártuk az  
IFABO-s előfizetéseket, s a nagy ese-  
ményt 1996. június 20-ra tűztük ki.

Minden bizonnyal a következő szá-  
munkban már a sorsolás eredményé-  
ről is be fogunk tudni számolni.

Addig is lehet reménykedni...

A PCU 96/3. számában megjelent  
nyereményjátékokra helyes megfejtést bekü-  
ldők között megtartott sorsolások eredménye:

1. Eredeti demo CD-t nyertek: Horváth Szabolcs, Miskolc / Horváth Imre, Óreglak / Kőszegi Gábor, Budapest
  2. Other Side CD-t nyertek: Szakal Szilárd, Sárvár / Bodnár Péter, Miskolc / Balint Zoltán, Várpalota / Enyedi Gyula, Mátészalka / Pasztor Miklós, Tapolca
  3. PC Ultra előfizetést nyertek: Hriczó Gábor, Hatvan / Pesznecker Mátyás, Szeged / Ivanov György, Debrecen
  4. Microsoft demo CD-t nyertek: Gyuris Gábor, Debrecen / Kocsis Gábor, Gyöngyös
  - Microsoft mouse pad-et nyertek: Varga Zoltán, Kőszeg / Babos Pál, Eger
  5. Kittenberger ZOO állatkerti CD-t nyert: Molnár I. Aszló, Sárkeresztes
  6. CD ROM-tár 5. CD-t nyertek: Toth István, Budapest / Lőrincz Vilmos, Miskolc / Herczeg Ferenc, Újszász
  7. Eredeti Sierra CD-t nyert: Ivancsik Zoltán, Budapest
  8. ECOBIT klubkártyát nyertek: Karl Attila, Debrecen / Papp Levente, Pécs / Hirt Tibor, Bácsalmás
  9. Műsoros videokazettát nyert: Báthori Róbert, Szeged
  10. Audio kazettát nyertek: Juranovirz Péter, Czórszentiván / Szvetnyik János, Szigetszentmiklós / Marlovits Gábor, Budapest
- Microsoft játék - MS OCEANS - MS HOME szoftvert nyert:  
Vízhányó Éva, Szank (micsoda szerencse)  
Könyvbarát játék: A nyertesek nevét a mai napig nem kaptuk meg a Könyvbarát Szerkesztőségtől. Többen azt is jelezték, hogy a múltkorai könyvnyereményt sem kapták meg. További információ kérhető a Könyvbarátnál Pruckner Zoltántól (Tel.: 188-21-20)

## Microsoft nyereményjáték

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent *Microsoft Dogs* enciklopédiából lettek válogatva. A kiadvány az egek kedvelőinek szól. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot, és egyéb finomságokat nyerhetsz.

1. Az első világháború során a legtöbb kitüntetést egy ilyen kutya kapta, akiből aztán még őrmester is lett.
  - a) magyar vizsla
  - b) amerikai staffordshire terrier
  - c) dán dog
2. Ezt a fajtát arra tenyésztették, hogy áldozatát ölje meg, csak mozgásképtelenné legyér. Ezért csak tejet adtak neki, húst sohasem.
  - a) azawakh (agárfajta)
  - b) puli
  - c) foxterrier
3. Nincs értelme megbüntetni a kutyákat, miután valami rosszat tettek, mert...
  - a) ...nem érdekli őket, mi mit gondolunk
  - b) ...mert csak azért is újra meg fogják tenni
  - c) ...mert nem tudják a közelmúltbeli eseményeket és a jelenbeli következményeket összekapcsolni

A megfejtéseket (csak a betűjelüket) kérjük a lapban található levélapon a PC ULTRA címére eljuttatni.

Beküldési határidő: 1996. július 15.

A helyes megfejtések beküldői között Microsoft Home CD-t és egyéb finomságokat sorsol ki a Microsoft. A nyereményeket a Microsoft-tól fogjátok megkapni.



10  
1996. június-július

1. SETTLERS 2.
2. MORTAL KOMBAT 3.
3. PRO PINBALL: WEB
4. DUKE NUKEM 3D
5. COMMAND & CONQUER
6. WING COMMANDER IV.
7. SPYCRAFT
8. FANTASY GENERAL
9. WARCRAFT 2.
10. CHRONICLES OF THE SWORD

Játék

5

Hány kg. papírt fogyasztunk átlagosan havonta a Zrínyi Nyomdában? (+/- 200 kg. differenciát elfogadunk)

A helyes megfejtést beküldők között három db 1 éves PC Ultra előfizetést sorsolunk ki.





# ELŐSEGÉLY

## BURNTIME

Ha nem szeretnéd, hogy túl sok időd menjen el az egyes helyszínek közötti mászkálással, ird át az első kimentett állás 780. pozícióján levő számot a következők valamelyikére:

13 Acit Town  
25 Anif  
0E Antella  
04 Erdő  
11 Big Hole  
10 Dead Wood  
03 Death Town  
0A Desert Point  
14 Devil Rock  
12 Dog Shit  
21 Eagles Nest  
17 Gyár  
15 Gold Town  
20 Hard Mens Dead  
16 Heavens Gate  
0D Kolostor  
0C Left End  
08 Lost Hope  
18 Mak Canyon  
06 Muarab  
07 Nakara  
22 Nameless  
01 Neu Sandez  
23 Nirvana  
05 Nob Hill  
0F Numea  
1B One Mens Heaven  
1D Outback  
1F Paradise Camp  
1C Raffinerie  
1A Fogadó  
24 Right End  
02 Sana  
19 Sherwood  
1E Snake Hills  
0B Stone Vent

A kimentett állás 0A07-es byte-ját FF-re átírva maximális energiád lesz.

## DESCENT 2

Mivel két számmal ezelőtt ■ demo verzióról volt szó, következzenek most a teljes verzió kódjai:

ALMIGHTY - Sérthetlenség  
LPNLIZARD - Célkövető fegyverek

FREESPACE - Szintugrás  
ALIFALAFEL - Kiegészítő eszközök

SPANIARD - Összes robot megölése. Ha kétszer használod, megöli ■ Guide-Bot-ot is

GOWINGNUT - A Guide-Bot megtámadja a robotokat

HELFWISHNU - Šjabb Guide-Bot keletkezik

FOPKJEWÁ vagy DELSHIFTB - Ótteleportál ■ bánya kijáratához

BITTERSWEET - Hullámozó falak lesznek

PIGFARMER - Mint a demo verzióban (ld. PCU #3)

GODZILLA - A robotokat úgy is meg lehet ölni, hogy karambolozol velük.

G A B B A G A B B A H E Y ,  
ZINGERMANS, MOTHERLODE,

EATANGELOS, CURRYGOAT, JOSHUA AKIRA, WHAMMAZOOM, ERICA ANNE - Minden energiád elvesz, csak 1 százalék marad.

## IRON GATE

Széll Lászlótól kaptuk ■ 12-es pálya kódját: RUPCDDCZSO

## LANDS OF LORE

Simai András újabb tippeket küldött ehhez a játékhoz, hosszú levele itt következik:

A Magic úgy növelhető a leggyorsabban, hogy egy varázslattal lehetőleg több ellenfelet sebzünk vagy nyomunk le.

Erdemes használni ■ Crossbow "Walkyre"-t, mert egy lövéssel leszedi a gyengébb ellenfeleket, és ■ Rogue-t is növeli.

A CoV 44-ben volt egy hiba. Amikor megkapjuk Draracle-től a Riddle Scroll-t, akkor mutassuk meg Dawn-nak, különben nem tudunk érdeklődni Yvel-ben az Anyaföld-porról, és így nem is kapjuk meg.

En nem találtam meg ■ Gorkha által említett Ceremóniamaszkot, de pár click után el tudtam lopni.

A felvett fegyvereket és védőfelszereléseket először Conradon próbáljuk ki, majd utána Baccatán és Paulson, mert úgy vettem észre, a felszerelések ilyen sorrendben módosítanak ■ lehető leghatékonyabban.

A darazsakat nehéz lekaszálni, ezért csináljuk a következőt: mikor szemben megjelennek, hátráljunk, majd ahol be lehet fordulni, tegyük azt, és várjuk meg az ellenfelet. Amint megjelenik, próbáljuk meg lecsapni.

Erdemes a fegyvereket gyűjteni, mert Yvelben Victornál el lehet adni.

Egy megatipp Yvel városához:

Amint átértünk a városkapun, menjünk jobbra az első lehetséges helyen, majd tovább, majd nem ütközésig. Itt lesz egy bedeszkázott ajtó, de ne menjünk be, hanem menjünk észak felé néhány lépést. Jobb oldalon egy nyitható ajtó lesz, de kettővel fölötte van egy másik ajtó is, ami érdekesebb. Be van deszkázva, de ha ráclickelünk párszor, bemehetünk rajta. Itt találjuk meg a hatodik varázslatot, ■ Hand of Fate-et, valamint a Speckle Key-t. Ez utóbbi nyitja baloldalt, felül a bezárt ajtót. (Az iránytű délre mutasson) Amint belépünk, megleljük a Jade Key-t, ami baloldalt, középtájon nyitja az ajtót.

A kimentett állásban (SAVEXXX.DAT) a pénz a 0459-045A pozíción van, alsó byte-felső byte sorrendben. A maximálisan beírható összeg: 007D (32000 pénzünk lesz).

## NBA LIVE 96

A programozók adatait is

megtudhatod ■ játékból. A játékosok névsorának összeállításakor ird be ■ következő neveket: Armory Wong, Tarnie Williams, Ken Thurston, Stanley Chow, Ted Murray, Dave Warfield.

## OUTER RIDGE

Indítsd ■ játékot a -devparm paraméterrel. Ha ezután a főmenüben megnyomod az ALT+SHIFT+U billentyűket, a pályatervezőbe kerülsz.

## PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

A játék cheat-kódjai: MEOWMEOWLIKEMEOWMAN - Kilenc élet

EATMOREBRAN - Kilenc folytatás  
FIVEEASYPEICES - Ugrás ■ ötödik pályára

PUMPYOUUP - 99 mindegyik fegyverből

IDBUYTHATFORADOLLAR - Összes pálya elérhető

HATMAN - Próbáld ki, majd meglátod...

FRAMERATE - Framerate kiírása

LETSDOETHETIMEWARP - Az eredeti Pitfall játék

## POWERSLAVE

Nyomd meg az ALT+W gombokat és megkapod az összes fegyvert. Ha sérthetlenséget szeretnél, használd az ALT+G-t.

## SEEK AND DESTROY

Amikor új játékot kezdesz, vagy egy régit folytatasz, nyomd meg gyorsan a kiválasztása után a bal oldali Shift, Ctrl és Alt gombokat. Ekkor kapsz egy menüt, ahol ■ küldetések közül választhatsz.

Ha a vásárláskor beütöd ■ CAPO szót, mindent ingyen kapsz meg.

A játék közben használható kódok (egyszerre nyomd le ■ megadott gombokat):

AMO - Maximális muníció (többször használható)

MEGA - Legjobb autó (csak egyszer alkalmazható egy játékon belül)

LIFE - Sok találati pont

## SKUNNY - LOST TREASURES

A kódokat ■ Backspace megnyomása után lehet beírni, utánuk Enter-t kell ütni.

## SUPERSKUNNY

Halhatatlanság  
KEYMASTER - Minusz 10 kulcs  
OPENSESAME - Kijárat kinyitása  
IAMCHEATING - Szint befejezése  
TOPSITURVY - Erre nem sikerült rájönnöm, mi lehet...

FEELINGSICK - A kép remegni kezd

PRESTOCHANGER

Láthatatlanság  
GATEKEEPER - Teljes térkép

STUPID - Skunny hülye lesz  
MAGICTEAM - Megmutatja ■ programozókat

GONUTS - "Forró lábak"  
REINCARNATION - Extra élet  
GIVEMETHEMAGICTOUCH - 99 élet

NOCHEATS - Kikapcsolja az összes cheat-et

## STARDUST

Ezt a kódot is Széll László küldte: FYWUAAAAAJHN - kb. 20 élet, gyorslövés.

## STRIFE

Néhány újabb kód, kiegészítésként az előző számban találhatóakhoz:

IBGOD - Sérthetlenség

LISTIT - Kiegészítő eszközök

STIC - Lopakodó csizma

KILLEM - A szinten levő összes ellenség meghal

GOTOxx - Ugrás a megadott szintre

MOVEMEx - Teleportálás a megadott sorszámú, a térképen bejelölt helyre

IDDT - Teljes térkép (akkor használható, amikor ■ térképet nézed)

ILIVE - Automatikusan használja a gyógyítást (ugyanaz, mint az F5)

AIBRAIN - AI (mesterséges intelligencia) ki- és bekapcsolása

IDMYPOS - Koordináták kiírása

IDMUSxx - Vátsád az xx (01-10) sorszámú zenére

TIC - Fejlesztői üzemmód

## WITCHAVEN

Kezdd el egy játékot, és mentsd ki az első helyre. Hex-editorba töltsd be a svgn.dat file-t.

A következő pozíciókra írhatasz be bizonyos számokat:

0051=01 - Kard

006D=255 - Nyilak

0071=FF - Kard élettartama

0081=FF

0085=FF

0089=FF

008D=FF

0091=FF - Ha mindet átírod, 255 lesz minden varázslatból

0129=63

012D=63

0131=63

0135=63

0139=63 - Az öt byte átírásával minden italtól 99-et kapsz.

013D=09 - Tapasztalati szint

0141=FFFF - Tapasztalati pont (XP)

0145=FFFF - Jó sok élet

014D=FFFF - Sok erő

Dino



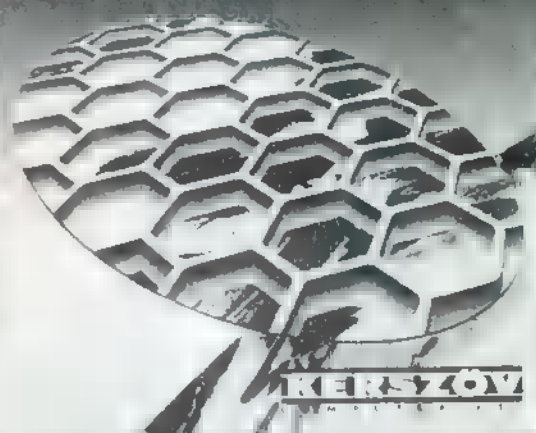


A videó bejátszáscokon egy la-  
zon mászkal az ország déli, ke-  
leti régiójában ide-oda (biztos  
fizetett, hogy csak öt mutogasz-  
sák). A magyar námtorra rábe-  
szel a német, így magyarul ab-  
szolút érthetetlen az egész (ne-  
kem németül is, mert e nyelven  
speciel csak annyit tudok,  
amennyi Tv nézés közben rám-  
ragadt: Keine Bewegung! meg  
ilyesmi...). A quázich is legin-  
kább a videókból csúszog, a ké-  
pekre az nem annyira jellemző.  
Összefoglalva: a CD egy néz ki  
mintha külföldieknek készült  
volna, csak szegény külföldiek  
azt ne higgyék, hogy az egész

A létezésről természetesen ki-  
dönthető, hogy lehetséges, de az is  
lehet igaz, hogy mindig  
meggyőzők a megfigyelések - per-  
sze csak arra az időszakra,  
amennyi időben élhetünk. A  
CD-n külön információ van  
azokról a dolgokról, amelyek dominálnak

E legfesz károkban nagyra be-  
csúszott kiadvány a szövegjel gép-  
elő, fordítógépek kategóriájába  
tartozik. Itt sem egyedülben lát-  
juk a közönyös oldalt, hanem  
sokszor, majd OCR program  
szűrőjeivel is meg lehetett volna

# COMPLEX



Mr. X.

**WORLD**

bel, amely ugyancsak teljesen meggyőző - meg kell, hogy győzzön a közéletben is.

## 6

A helyes megfejtést beküldők között egy Multimédia Információs Adatbank CD-t sorsolunk ki.





# THE RIDDLE OF MASTER LU

1936. Egyiptom. Robert L. Ripley, ■ nagy utazó éppen a Szaharában bolyongott, amikor két ember üldözőbe vette. Célba vették puskájukkal, de Ripley szerencsére időben ugrott le az egyik homokbucka túloldalán. Párszáz méterrel arrébb fáradtan vetette le magát a földre, hátát ■ talajból kiálló kődarabnak vetve. Hátranézett üldözői felé, és mikor azok már nagyon



**Ez bizony nem Baba Yaga kunyhója...**

közel kerültek, átugrott ■ szemben levő nagy szobor talpazata elé. A két fickó ismét vállához emelte puskáját. Egyszerre nagy zaj támadt, és a két köpenyes ember fejvesztve rohant el Ripley táskájával. A férfi életét Memnon "beszélő" szobrának köszönhetette...

Miután hazaért New Yorkba, vascsoráját barátjának, Mei Chennel töltötte. Autóba ültek, és Ripley múzeumához indultak, melyben Ripley különböző érdekességeket, ritka dolgokat gyűjtött. A férfi meglepődve tapasztalta, hogy a bejárati ajtó nem volt bezárva.

Bent üzlettársa, Feng Li ült az íróasztalnál, fején egy gertyával, és éppen ■ múzeum gyűjteményéhez tartozó 4,5 méter hosszú óriáskígyóval szemezett...

Itt vehetjük át ■ Sanctuary Woods új kalandjátékában, ■ Riddle of Master Lu-ban az irányítást. Az egérkurzort a képernyőn mozgatva bizonyos tárgyaknál vagy személyeknél különböző alakúra vált. Általában ez a nagyító, melynek segítségével megvizsgálhatjuk a tárgyakat (ki gondolta volna). A képernyőben használatos beszéd-buborék-ikon a beszélgetésekhez használható. Ilyenkor a bal felső sarokban megjelenik néhány lehetőség, hogy mit kérdezhetünk meg ■ másik szereplőtől. A bal alsó sarokban négy kis ikon található, az első a tárgyak felvételét segíti (ezt billentyűzetről a T



**Tessék mondani, merre van ■ túloldal ?**

gomb megnyomásával aktivizálhatjuk), a második ■ használatukat (U billentyű), a harmadik a már ismert nagyító. A negyedik másképpen

használható, ezzel ■ nálunk levő tárgyak listáját kapcsolhatjuk ki illetve be. A jobb alsó sarokban levő kéz ikonnal ■ rendszeremen hívhatjuk be a szokásos save/load és quit funkciókkal. Ezeket (főleg ■ save-et) érdemes használni, annak ellenére, hogy a programban van egy automata mentési funkció is: amikor kilépünk DOS-ba (a menüből, vagy az ALT-X gombok lenyomásával), megjegyzi az aktuális helyzetet, és ■ Resume menüfunkcióval onnan folytathatjuk legközelebb. Ez egy esetben nem működik, mégpedig akkor, ha beszélgetés közben lépünk ki. Egy helyen mindenképpen érdemes menteni, ez pedig a báró laboratóriuma az Ace of Spades kastélyban. Ha Ripley valamikor meghal, az se baj, mert az elhibázott lépéstől kezdhetjük újra ■ játékot.

A képernyőn ■ szátkereszt mozgásával és ■ egérgomb megnyomásával közlekedhetünk. Ha nem szeretnénk kivánni, míg Ripley a kiválaszt-



**Neki nem csak a szeme ferde...**

tott célponthoz ér, megnyomhatjuk az egér jobb oldali gombját, vagy a Space billentyűt, és máris ott terem ■ szereplő. Most pedig következzen egy kis segítség a játék elkezdéséhez.

Első feladatunk megmenteni Feng Li-t, de úgy, hogy a kígyó is épségben maradjon. Emiatt nem használhatjuk például ■ szoba falán levő szamurájkardot. Megfelel viszont ■ célnak ■ földön fekvő rúd, ■ végén levő hurokkal. Mindenki nagyon örül, hogy megmentettük ■ kínai férfit.

Feng Li rövid személyleírást is ad a két támadóról, melyről Ripley rögtön ráismer két üldözőjére. Mivel azok egy rejtély. kulcsát kerestek nála, melynek segítségével egy nagyhatalmú talizmán birtokába juthatnának, Ripley úgy dönt, hogy maga megy a talizmán keresésére. Az utazási irodában jegyet vett a peipingi gépre (egybként a játék folyamán nincs korlátozva, hogy mennyit utazgatunk, így semmi baj nincs, ha véletlenül valamit máshol hagyunk). Kínába érkezve először is váltunk át némi dollárt yuanra, majd menjünk ki ■ főutácsra. Két-három házzal arrébb a kovácsműhely van.

Ennek udvarán egy kocsikereket lelünk. Lökjük meg, mire az darabjaira esik. A fém részét ne vegyük fel, mert ■ falnál üldögélő koldus éppen azokat gyűjti, mert pénzt kap érte a kovácsból. A hét fa küllőt viszont nyugodtan elvihetjük. A koldus mellett a földön pár fadarab van a falnak támasztva, mögöttük pedig egy amulettet látunk megcsillanni. Kérjük el tőle ezt, néhány pénzdaráb ellenében. Mivel a koldus ideérkezésünk óta mindenhova követ, próbáljuk meg valahogy lerázni. Az egyik fa tövében üldögélő nő kezében egy Első Világháborúból való sisakot veszünk észre. A leltárunkban levő fényképért cserébe hajlandó nekünk adni a vasból készült sisakot, amit rögtön tegyük fel ■ kovácsműhely előtti napárnyékoló tetőre, hogy a koldus annak megszerzésével legyen elfoglalva. Menjünk visszafelé a másik két ház közötti beugróba. A falon levő lyukakba elhelyezve ■ hét küllőt, átmászhatsz ■ kerítésen, ahol Mei Chen vár ránk az időközben megkapott belépőkkel. Csodálkozik is, hogy mi hogyan jutottunk be azok nélkül... A kapu mellett egy kis fém lepkét találunk ■ földön. Menjünk a pagoda bejáratához, ahol egy szerzetes állja utunkat. Fogjuk meg ■ gong ütőjét, és csapjunk rá a

gongra. Erre kijön egy másik szerzetes, akivel beszélgethetünk Master Lu-ról. Ezután menjünk Danzigba (mai nevén Gdansk), ■ német-lengyel határra. Seltsam báró kastélyában megtudjuk, hogy ■ báró meghalt. Fia viszont szívesen társalog velünk apja kutatásairól. Innen repüljünk Sikkinbe, beszélgetssünk el a templom kapujánál álló emberrel (akinek ujján egy érdekes piros gyűrű csillan meg), majd folytassuk utunkat Lima-ba, nézzünk körül ■ utazási irodában, majd menjünk tovább a Húsvét Szigetekre. Egy régésznővel találkozzunk ott, aki ásatásokat végez ■ szigeten. Adjuk oda neki ingét (amit sikerül elszakítanunk közben...), majd

beszélgetssünk el vele is. Megmutatja az egyik óriási kőfejet, amin ősi írásjeleket talált, majd elvisz egy öreg nőhöz, aki itt él ■ szigeten. Vegyük fel a partról ■ madárszobrot, majd járjuk be a szigetet, és jegyezzük fel noteszünkbe a fejeken látható jeleket.

Elindulásnak azt hiszem, hogy ennyi elég. Érdemes a továbbiakban mindent végignézni, mindent megpróbálni lerajzolni a jegyzetfüzetbe, és



**Ez ■ tekintet már jelent valamit...**

mindenkivel elbeszélgetni, akár többször is. Az érdekesebb tárgyakat (mint például az amulettet) az utazási irodából

hazaküldhetjük New Yorkba, ahol Feng Li elhelyezi a múzeumban.

Néhány szót ■ programról. A háttereket kézzel rajzolták. A szereplőket digitalizálták, de utána még úgy néz ki, hogy retusáltak rajtuk, hogy jobban illeszkedjenek a háttérhez. A mozgásuk folyamatos, bár időnként járkálás közben csúsznak egy kicsit a talajon (ez talán még megbocsátható hiba). Összességében szépen ki van dolgozva ■ történet is, melynek végigjátszásához körülbelül 50 órára van szükség. A beszélgetések lefolyása is hatással van ■ későbbiekre. Egyetlen dolog nem tetszett, mégpedig az, hogy a beszélgetéseket nem ugorhatjuk át.

Dino

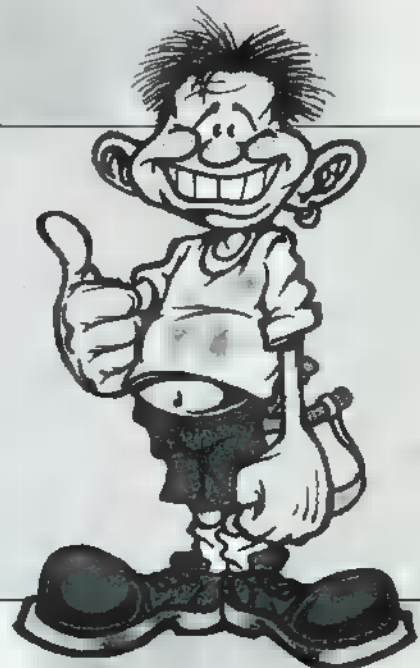


**Elég régimódi ■ berendezés...**

**Minimum hardver:** 486/25, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB

**Kiadó:** US Gold  
**Teszt példány:** Mixim Kft

**Grafika:** ■■■  
**Hang:** ■■■■  
**Design:** ■■■  
**IQ:** ■■



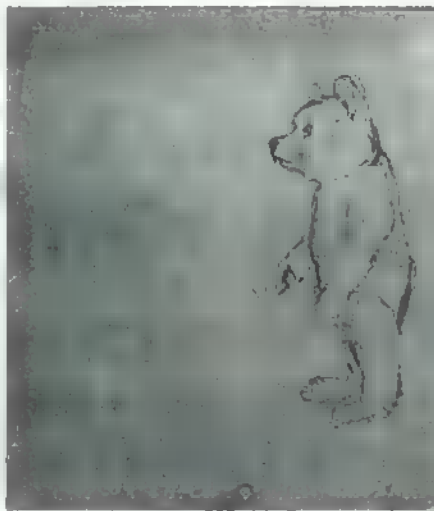


Kezembe került végre a **Winnie-The-Pooh: Animated Storybook**. A főszereplő, Micimackó feltehetően a világ leghíresebb mackója. (Még én is nagyon szeretem! A pólómon például elől áll, hátul meg ül egy maci...) A történetét lefordították 33 nyelvre. A olasz verzió (Winnie ille Pu), elsőként az idegen (nem angol) nyelvű könyvek között, felkerült a New York Times Best-seller listára 1960-ban, és 20 hétig maradt rajta.

Sajnos ezen a szűk helyen nincs helyem a részletes Micimackó történet ismeretére, ragadjunk ki néhány apró részletet! Egy Winnipeg-i születésű katonatiszt, Harry Colebourn 1914-ben Angliába hoz egy amerikai fekete mackót, amit Harry szülővárosa alapján Winnie-nek neveznek el. Amikor Colebourn csapata Franciaországba távozik, a mackó a londoni állatkertben marad. Történetünk másik főszereplője a Punch egyik tárcáirója, akinek a karrierje a 20-as évek elején ível fel. 1920 április 21-én születik meg az egyetlen fia, akit Christopher Robin-nak keresztelnek el. Őt a magyarok Róbert Gida néven ismerik, '96 április 25-én hunyt el, az ő emlékére kapott gyászkezetet a cikk. Nyugodjék békében! Vissza 1921-be, amikor Robin kap egy kitömött játékmackót a londoni Harrod's áruházból. Az előbb említett fekete mackóval nagyon egyszerűen került kapcsolatba: az állatkertben járva nagyon megszerette és állítólag még a ketrecébe is többször beengedték, hogy játsszon vele. Ennek hitelét azonban megkérdőjelezi az, hogy Milne egyetlen, e témában megjelent írásában jegesmedvének titulja Winnie-t, ami biztosan tévedes. Aztán 1924-ben megjelenik az említett író, Alan Alexander Milne első gyerekeknek szóló kötete, az Amikor Kicsik voltunk versgyűjtemény (When We Were Very Young). Már ezt is E.H. Shephard illusztrálja. 1925-



ben a Milne család egy Sussex melletti farmra költözik. Ennek



*Christopher Robin's  
Pooh bear  
(as he began life)  
E.H. Shephard  
in 1924*

környéke egy év múlva válik világhírűvé Százholdas Pagony álnéven. 1926 október 14-én Londonban, október 21-én New York-ban megjelenik a Micimackó (Winnie The Pooh). Winnie ■ már említett maci volt ■ londoni állatkertben, Pooh eredetileg egy hatyú volt, mint az Amikor Kicsik Voltunk egy verséből kiderül. Azonban a könyvben látható maci nem Robiné! Shephard saját fiá-



nak, Graham-nak ■ Growler nevű maciját használta modelnek. (Úgy tűnik, jól tette...) Azért itt közlök egy érdekes fotót: 1924-ben rajzolta Shephard Robin macijáról. Szóljunk pár szót a többi híres szereplőről is! Malacka egy Chelsea-i szomszéd ajándéka, tehát még '25 előtt kapták meg. '25-ben tűnik fel a gyerekszobában Kanga és Zsebibaba. Bagoly és Nyuszi feltehetően a Milne farm melletti erdőben vadon élő állatokról lettek

megmintázva. Tigris csak egy későbbi verseskötet, a Hatévesek lettünk (Now We Are Six) megírása után tűnik fel. (Könyvben egy évvel később 1928-ban, a Micimackó Kunyhójában (The House at Pooh Corner) tűnik fel).

1947-ben a játékok (és Milne maga) átruccantak az USA-ba. A játékokat horribilis összegre, 50000\$-ra biztosította a Dutton

Publishing. (Ma áron ez néhány tízmillió forint lehet!) Ekkor is le is fotózták a híres állatseregletet, ezt a fotót is megtekinthetitek itt. A könyv magyarul 1935-ben jelenik meg, Karinthy Frigyes brilliáns fordításában.

Sajnos Christopher Robin életét megmérgezte a világsiker. Egész a '80-as évek elejéig nem volt képes kibékülni az apjával. (Noha Milne ekkor már közel három évtizede halott.) Ekkor azonban megtör a jég, és néhány életrajzi művével végre kibékül apja emlékével. Minden jó ha jó a vége!

Szólnom kéne végre a CD-ről is. Mondjuk nem igazán tudom, hogy mit, hiszen a CD-t öt éves unokaöcsém meg ■ főnök négy éves lánya is nagyszerűen tudja kezelni, tehát nem valami fene nagy tudomány.

Először megjelenik a főmenü. Itt Malacka irányít, bemutatva a CD - szerintem - egyik negatív vonását: sokszor nem képes nyugodtan megmaradni. Még ■ videón is van pause gomb... Ha elindítjuk a "játékot", akkor egy más után megkapjuk a jeleneteket, pályákat. Minden szöveget érthetően felolvassnak, kérésre a szavakat részletesen elmagyarázzák. Így kiváló ez a

CD arra, hogy angolul, esetleg spanyolul tanuljunk alapfokon. Egy-egy pályán kattintsunk mindenre amire csak lehet (a méhecske becsukja a szárnyát ha lehet), mert poénokkal van zsúfolva az egész. Ha meguntuk, akkor bökjünk rá a jobbra nyílra - a pályán végzett tevékenységünk a világon semmi hatással nincs a játékmenetre. Ha nincs kedvünk kattingatni, akkor végig is lehet olvasni a "könyvet" a főmenü "read" pontjával. Néhány jelentből elérhető egy-egy igen egyszerű játék is - ezek is a szótanulást segítik. Szerintem a leghasznosabb játék az, amikor egy tárgyat kell meg megtalálni: ezt szöveges magyarázattal és jellegzetes hanggal is segítik. További pozitívum, hogy a CD-n levő anyag hosszú időre ellát minket kedvenc macink különböző képeivel. (Win95 rovatom révén elhíresült Windows hátterem is a CD-ről származott le...) Természetesen Disney-féle stilizált képek, a Shephard-féle vázlatosabb, egyedibb grafikát valahogy nem favorizálják. (Shephard művész volt, Disney is, de sajnos már mind a ketten halottak...) A sztori (ha m á r "sztoribuk") az csapnivaló.

A Disney az angol békebeli, bájos mackóból tipikus an amerikai egoista, törtető, zsarnoki medvét faragott. Ez mondjunk nemcsak erre a CD-re, és nemcsak Micimackóra vonatkozik, hanem általában ■ Disney-re. Azonban a CD-n találunk még néhány dalocskát képekkel kidíszítve — ezek aztán a legszörösszívűbb kritikust is leveszik a lábáról... A legtöbb dolog AVI formában van a CD-re rögzítve, így a keletprogram nélkül is élvezhetők. Valami elképesztő pazarlást mutat egyébként be a CD, mert az angol és a spanyol szöveg nincs különvéve az animációktól. E helyett a takarékos, bár kétségtelenül bonyolultabb megoldás helyett majdnem az összes (azok, ami alatt szöveg is van) animációt KÉTSZER felvették a CD-re egyszer angol, másodszor spanyol kísérszöveggel.

Nagyon vegyes kép alakult ki bennem, de végül arra a verdiktre jutottam, hogy ez a CD kellően alacsony korban vagy kellő Micimackó imádat mellett jó néhány kellemes percet szerezhet nekünk.

WT Pooh





V  
A  
O  
g  
o  
i  
L  
L  
i  
l  
á  
m  
a  
s  
ã  
g  
o  
k

38





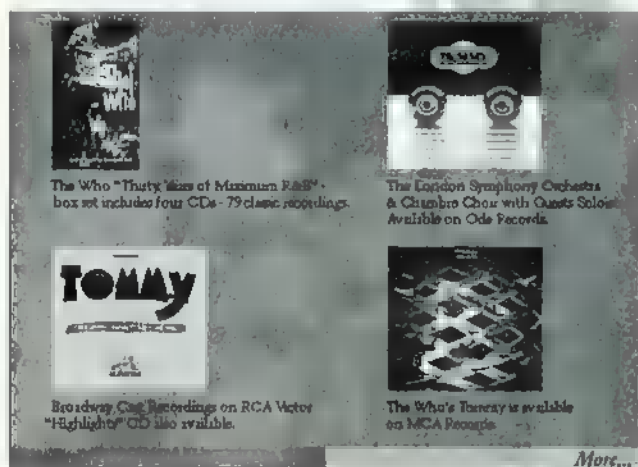
A hatalmas reflektorok kialudtak, és mindent elborított a sötétség. A stadionban majdnem teljes csend uralkodott, csak a milliónyi visszafojtott lélegzetvétele lehetett hallani. Néhány percig semmi sem változott, végül a színpad mögül halk, majd egyre erősödő morajlás szűrődött ki. A közönség kezdett nyugtalanná válni, hiszen

hiszen a testőrök és hivatásos fotóriporterek gyűrűjén tankkal sem lehetett volna áttörni. Részben ez is fokozta mostani elégedetlenségüket, erre pedig a színpadon mentegetőző menedzser pimasz, álszent képe is rátett egy lapáttal. Fűtülni kezdtek, de ekkor a menedzserhez odafutott egy technikus, aki sietve közölt vele valamit, majd lerohant a színpadról. A menedzser felöltötte a legszeleesebb mosolyát, és megköszönte a közönség eddigi (a valóságban nem létező) türelmét, majd egy sokatmondó vigyorral távozott a színpadról. A közönség a stadionban levő kivétitől láthatta a fickó elégedett arc kifejezését, így végre lenyugodott egy kissé. A várakozás meghozta a gyümölcsét, hiszen jó két óra késéssel bár, de színpadra lépett Keith, John, Pete és Roger.

tárakba, és megtaláltam a magyarázatot, ugyanis a CD-n sok-sok mega .mov file kapott helyet. Mi a fene? Végül megnéztem a CD-t, és nagy meglepetésemre 619 mega anyag kacsintott vissza rám a képernyőre. Ez nagy ritkaságnak számít manapság, hiszen olyannal is találkoztam már, hogy 5, azaz öt mega file-t raktak fel egy CD-re, amit aztán az install teljes terjedelmében kirámolt a vinyóra, ezek után a szívárványszínű korogót maximum mint falidísz tudjuk hasznosítani. Szerencsére a Tommy esetében ilyenről szó sincs, hiszen a dobozon szereplő Multimedia felirat valóban tükrözi a CD tartalmát, a készítőknak sikerült egy olyan kiadványt összehozniuk, amely nem pusztán egy lexikon, hanem a multimédia lehetőségeit ténylegesen kihasználó, egységes antológia. Meghallgathatunk olyan híres dalokat, mint a Pinball Wizard vagy a Sensation. Végignézhetünk archív riportokat, interjúkat az együttesről, természetesen mindezt állandó zene kíséretében. Végigvashatjuk a dalok szövegeit, sőt, az egyik song elejét a progi annyiszor előadja, hogy már kívülről megtanultam.

vány. Milyen jó lenne, ha képzeletben ellátogathatnánk mondjuk arra a Deep Purple koncertre, ahol a fellépés előtt leégett a tengerparton a Gambling Hall, erről szól az együttes egyik nagy slágere, a Smoke on the water.

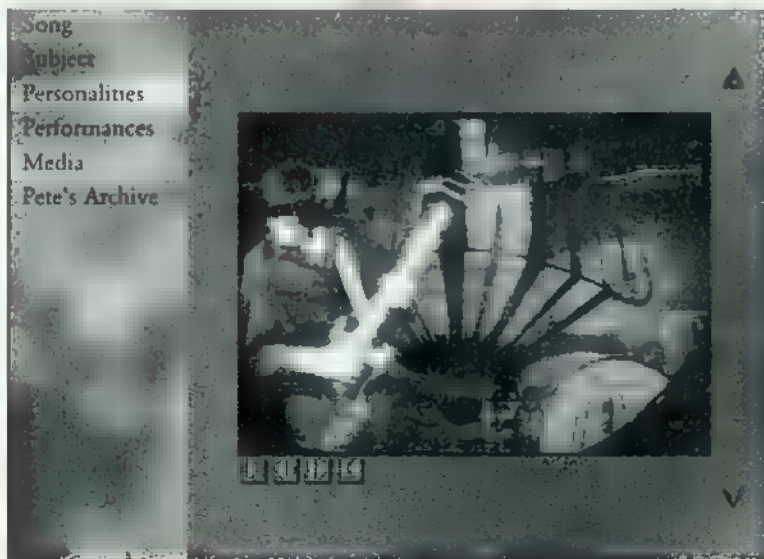
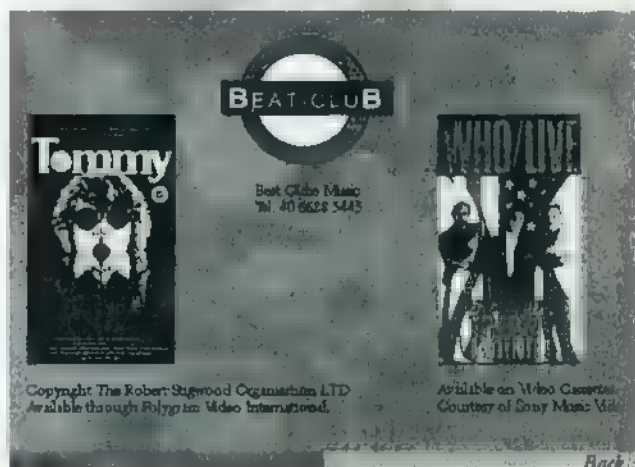
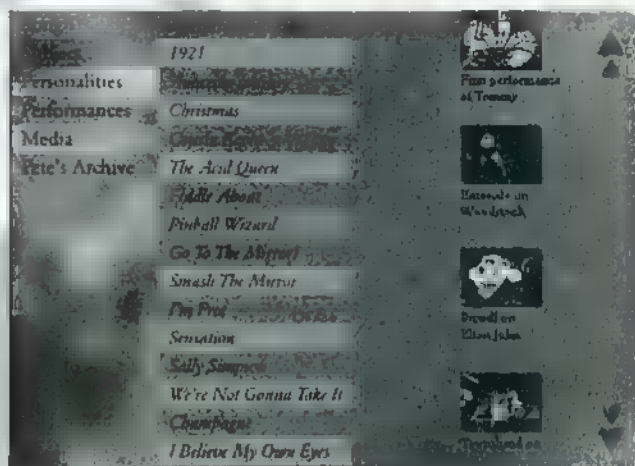
Ehelyett itt ülök a főszerkesztői székekben, ráadásul a Tommy-ról kéne valami frappáns végszót írnom. Összességében a Tommy nem tett rám rossz benyomást, bár van valami megmagyarázhatatlan ok, amiért nem szimpatizálok vele. Talán az, amit már néhány sorral feljebb említettem, hogy nem igazán vagyok annak a korosztálynak a tagja, aki még az ő zenéjükön nőtt fel. Valljuk be: a mai napig egy szót sem hallottam



majd másfél óra ácsorogtak a szemerklő esőben, és kora tavasz lévén a hőmérséklet sem volt túl kellemes. De ebben a pillanatban egy fénysugár jelent meg a színpad közepén, és a tömeg hatalmas üdvölgzésben tört ki. Az örömeik korai volt, hiszen csak egy speaker lépett a pódiumra, aki bejelentette, hogy az együttes az időjárás és hasonló okok miatt késik. Hülyeség, ordították a csalódott rajongók, hiszen a legtöbb az elmúlt heteket azzal töltötték, hogy árgus szemekkel fürkésztek a TV-csatornákat, a magazinokat, hogy a turné minden apró vagy akár lényegtelen eseményéről is tudomást szerezzenek. Ők tudták, hogy a banda tagjai már tegnap este megérkeztek a reptérre. Persze hogy tudták, hiszen a 19 órára várt érkezés ellenére sokan már délelőtt 11-kor ott ácsorogtak Departure Lounge-ban, hogy akár egy pillanat erejéig is, de találkozzanak az együttesrel. Persze a tervük megghiúsult,

Azt hiszem már mindenki számára világossá vált, hogy Pete Townshend és a Who pályafutását bemutató cédéről van szó. A borítón megtalálhatunk minden manapság divatos kifejezést, az interaktívtól kezdve az adventure-ön keresztül a multimédiáig. Végül is nem hang-

Külön csemege, hogy a CD-n a Woodstock-i fellépésről is található egy-két filmrészlet, de egyéb koncertekről is szép számmal vannak különböző felvételek. A filmek mellett rengetek bedigitalizált fotó is szerepel, amelyeken interjúkat, ritka pillanatokat is láthatunk, csakúgy mint eredeti, kézzel írt dalszövegeket. Számomra elég furcsa volt, hogy eddig a Tommy nevezetű illetőről még csak nem is hallottam, pedig elég sok régi zenét hallgatok, olyanokat mint a Black Sabbath, a Deep Purple vagy Led Zeppelin. Erről jut eszembe: ha már valakinek kipattant az agyából az ilyen jellegű CD-k kiadásának ötlete, remélem, hogy az előbb felsorolt előadókra is jelenik majd meg hasonló kiad-



zik rosszul, de azért ezeket a CD-ket mindig némi fenntartással szoktam fogadni. Kezdjük ott, hogy a tommy.exe elindítása után megkaptam a jól ismert "This program requires Microsoft Windows". Huh, hát ezt miért? Belenézegtem a könyv-

Tommy-ról, a Who név azonban már ismerősen csengett. Tehát nem ájultam el a gyönyörtől, de ahogy most visszagondolok, a programnak egészen jól sikerült visszaadnia a 60-as évek hangulatát. Aki ismeri és szereti őket, annak minden bizonyra kellemes meglepetés ez a CD, hiszen egy teljes, riportokkal, koncertvideókkal és zenével tarkított átfogó képet ad az együttes, de főleg Pete Townshend pályafutásáról.

(Egyedülálló akció! Tommy cd most CSAK 9999999999 forint 99 fillérért!!!! Telefonáljon most! Bestellen sie jetzt!

Mit einem INTEL Pentium processor in ihrem PC, spielen werden noch realistischer!)

Ruszi /MORTAL TEAM

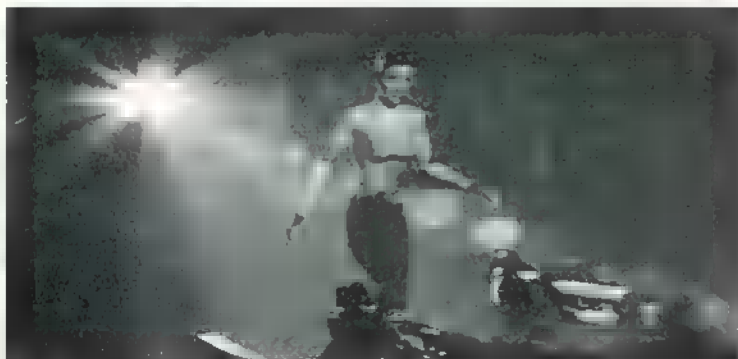






# Assault Rigs

Sam végigsimított kezével ■ Fairlight Excalibur típusu dekkjén. Szinte már a lelke egy részévé olvadt ez a masina, gondolta miközben keze a feketén fénylő cyberdecket simogatta. -Ismét meló van... Megfogta a gép oldalából kilógó kábelt, és ■ halántékába ágyazott adatjack segítségével belépett ■ Netbe. Enyhe fájdalomhullám terjedt



A néni nem túl jó bőr, de legalább szájbőr...

végig az egész testén, de amilyen gyorsan jött, úgy el is inalt. Fura egy jószág ez ■ dekk - gondolta, miközben ■ lehívta a rendszertérképet -, felülbírálja a saját érzéseimet, érzékszerveimet, és az agyamba küldött impulzusokat helyettesíti ■ saját elektronikus szimulációival. És ezzel Sam, ■ dekások gyöngye belemerült ■ "melóba".

Ennek a bevezetőnek nem sok köze van a játékhoz, de legalább illik hozzá. Most nem írom azt, hogy ez a game is egy újabb VÉgzET-klón, mert az a képek alapján már mindenki előtt világossá vált. Valahogy így készülhetett el: Hm, én XY vagyok és nagyon profi futurisztikus zenét csináltam, rakjuk bele egy játékba... És megszületett az Assault Rigs.

A játék lényege igencsak egyszerű: Össze kell gyűjteni a drágaköveket a pályán, mire megnyílik az Exit kapu. ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ! Na de ne kapkodjunk, nézzük az elejétől. Sztori az persze nincsen, én legalábbis eddig nem találkoztam vele. Minek az? Az egyetlen újítás a



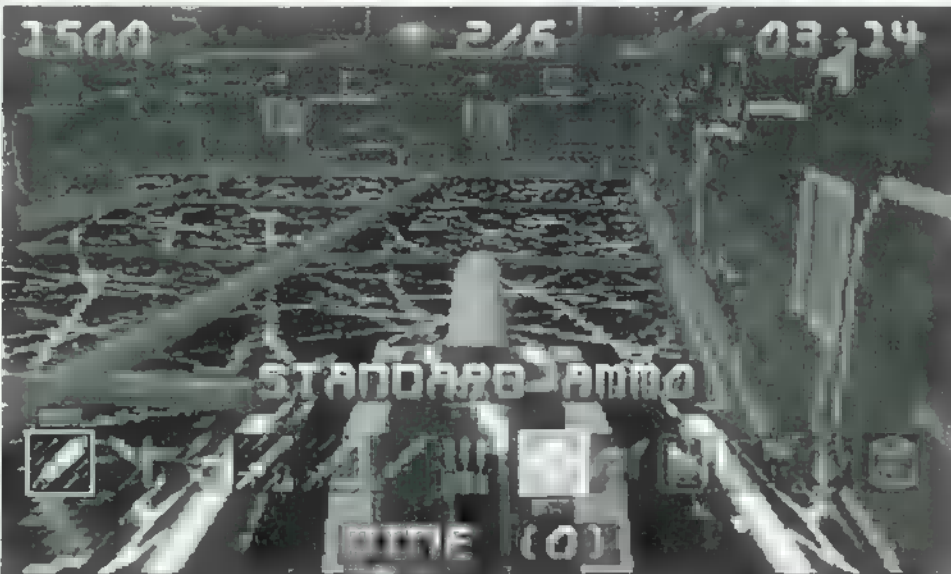
Üres a pálya... A többiek biztos DOOM-ozni mentek...

játékban (ha egyáltalán újítás, mert nagyon nagy divat lett ám mindenféle cájber-dolgot kiadni), az a "virtual reality" környezet. Vagyis a cyberspace-ben harcolhatunk a gép ellen, vagy esetleg nyolcan egymás ellen. Ez mondjuk egy cool idea, de a megvalósítás... A tárgyak nagyon-nagyon szimpla vektorral vannak megoldva, a falakon pedig semmiféle textúra nincsen (néhol azért van).

Előnyére legyen mondvá, egynémely tárgyon és objektumon (pl. a mi ■ tankunkon (mert olyannal nyomulunk ám!)) ki van feszítve valami. A

soványka intró után bejön a menü (ami lébként nagyon szépre sikeredett), ahol többek között szerepel az Options: szokásos dolgok, pl. zene, hang, detail, bill. kiosztás: valamint az, hogy egyedül

játszunk, vagy több haverral hálóban. Nekem csak a szimpla player módot volt alkalmam kipróbálni, úgyhogy most nem tudom nektek leírni a feledhetetlen Assault Rigs-ezést ■



Láttam már rondábbat is, csak nem tudom, hol?!

haverokkal...

3 jármű közül választhatunk, amik színükben és pajzsméreteikben különböznek egymástól (meg még sok minden másban). A gyorsaságnak itt nem látom értelmét, max. multiplayer módban, úgyhogy nyugodtan válasszuk ki a kék színű csodát, annak van ■ legdurvább pajzsa. Úgysem sietünk sehova... Ahogy már említettem, úgy tudunk átjutni a következő szintre, hogy összegyűjtjük az ÖSSZES vektor-ékkövet, ezáltal kinyílik

valahol az Exit kapu, ahol ki tudunk lógni. Az irányítás egyszerű: mozogni a kurzor nyilakkal tudunk, elsődleges fegyvert választani a Bal Alt, ezzel a fegyverrel tüzelni a jobb Alt és Ctrl segítségével tudunk. A jobb Alt és Ctrl a másodlagos fegyver szelekciójára szolgál. A z és ■ gombokkal strafe-elni lehet. F1-el ■ View módot kapcsolgathatjuk. Van még egy hasznos dolog: Ha

felborulunk, akkor a Numeric Pad 0-val, talpra tudunk állni. Mondjuk nehéz dolgunk lenne nélküle... Akkor most jöjjenek a fegyverek. Standard Ammo:

Ez az alap, kis genyó, de végtelen mennyiségben. Bounce Ammo: Visszapattan ■ falról, kicsit erősebb mint az alap. Shatter Shells: Miután kilőttük, nyomjuk meg még egyszer a fire-t, azután robban. Ha nekimegy valaminek, akkor is robban (bármily meglepő is). Laser Cannon: Cool, nagyot sebez, messzire visz, de lassú. Mini Gun: Középre brutális, messzire meg nem visz el. Heat Seeking Missiles: Automatikus

kerül (Még jó hogy lőni nem lő, és nekünk csak az előret kellene nyomni). Sentry Gun Pods: A rigünk-ről (ez ■ járművünk) tudjuk ledobni, pár másodperc múlva lő mindenre, ami a közelébe ér, beleértve minket is. A játékképernyő felépítése: A bal alsó sarokban a pajzsaink állapotát kísérhetjük figyelemmel. Ha "zöld", akkor egész jó állapotban van. A jobb

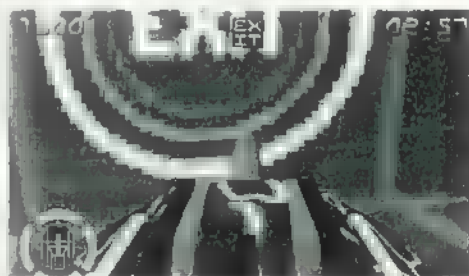


IQ próbáló ez ■ labirintus...

alsó sarokban az aktivált fegyvereket láthatjuk. A bal felső sarokban az elért pontszámunk látható, középen a megtalált/összes ékkő kijelzőjét találjuk, míg a jobb szélen a hátralevő időnkét látjuk. Ez is időre megy. Grrr...

A játék nekem nem igazán tetszik, bár lehet hogy nem a Single Player módban van a varázsa, de mint már mondtam, nekem ezt nem volt módos kipróbálni. A grafika nem túl fényes, de a CD-n az Audio trackek nagyon-nagyon Rulezek! És jó sok van rajta. Nagyon rossz dolog viszont az, amikor nekimegyünk a falnak, úgy pattog a járművünk, mint a veszett gyík. Eredmény: Fél óráig kell szenvednünk, mire rájövünk, hogy hol is vagyunk. Nem kell egyébként sokat küzdeni, mire továbbjutunk a következő szintre. So, valahogy úgy néz ki, mintha 4 éveseknek csinálták volna a játékot. Egy viszont tetszett benne: Benyomtam utána a Duke Nukem-et, és hűhú!!!!

lw0 of Ori0nDESIGN



rátapadnak ■ legközelebbi ellenfélre. Nem rossz! Fly By Wire Missile: Amikor kilőjük, a progi átkapcsol ■ kilőtt rakéta nézetére, és tudjuk irányítani, hogy merre menjen. Drop and Forget Mines: Kis sárga aknák, amiket mi is le tudunk rakni (ha van nálunk). Kis idő elteltével aktiválódik, majd ha rámegy valaki, akkor robban. Egyéb tárgyak: Shield Deck: Ha aktiváljuk, kis időre sérthetetlenek leszünk. Warp Deck: Tankunk láthatatlanná válik segítségével. Auto Turret: Csak a nehezebb tankokra tehetők fel. Ha ilyenünk van, akkor ágyúcsövünk automatikusan beáll minden ellenfélre, ami a közelünkbe

**Minimum hardver:** 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:** Psygnosis  
**Teszt példány:** Mixim Kft

**Grafika:** ■■■■■■■■  
**Hang:** ■■  
**Design:** ■■■■■■■■  
**IQ:** ■■■■■■■■





Kedves gyerekek! Ma este a Bruce Artwick Organization vagy közismertebb nevén ■ BAO történetéről fogok nektek mesélni (nagyon izgalmasnak hangzik, ugye?). Nos, figyeljétek csendben!

...Kezdetben vala a Flight Simulator. Ez volt az első olyan game, amelyik viszonylag valóságosan próbálta szimulálni a polgári repülést. Sajna a BAO nehezen tudta eladni (ők igazából csak programozók illetve

és elkezdődik ■ játék. Mindenekelőtt válasszuk ki a megjelenő ablakban azt a repteret, ahol áldatlan tevékenységeinket kívánjuk folytatni. A programban összesen (sajnos csak) három repülőtér adatait találhatjuk meg. A repterek nehézségi sorrendben: Canyon Field (ez egy fiktív reptér, a grafika vektoros, nem egy nagy eresztés, de gya-

valamiről; azt, hogy miről, majd kicsit lejjebb írom le. A képernyő alján lévő szürke szövegablak ■ kommunikációs ablak; a Departures és az Arrivals fejlécű ablakok ■ mentrend induló és érkező gépeit mutatják. Egy gép összes adata egy táblán van. Ennek bal felső sarkában a gép hívójele, alatta típusa, ettől jobbra ■ bejelentkezés ideje, alatta az emelkedési magasság, jobbra pedig a számára kijelölt kifutó és útvonal. A képernyőn egy függőleges oszlopban egy sor gombot találunk. Ezek shortcut-ok egyes menüpontokhoz. A képernyőn lehet még iránytű és digitális kijelzők, melyek többek között a pontos időt, és egyéb hasznos dolgokat mutatnak. Sokkal fontosabbak ■ radarok (ASDE=földi és BRITE=közelkörzetes), melyekről könnyebben szemmel követhetjük repterünk eseményeit, mint szabad szemmel lehetséges. Az összes ablak mozgatható természetesen, tehát nem kell minden itt leírt pozíciót kézpénznek venni. A fejléc mindenestre biztos pontnak látszik, tehát kezd-

Canyon Field reptéren használható opciókat tárgyaljuk. Ez távcsövet emulál.

Super Binocular: Erős nagyítású és repülőgépet követő távcső.

Spot Plane: Flight Simulatorból már ismert repülőgépkövető kameramozgás.

Pilot: A kiválasztott gép pilótájának szemszögéből figyelhetjük ■ vidéket.

Pan Up/Down: Nézetünk vízszintestől való eltérését állíthatjuk itt be. Zoom In/Out: zoooooom.

A Simulation menü rejt többek között a hang bekapcsolását illetve sebességének beállítását. A játékban ■ hang a torony és ■ repülőgépek közti párbeszédet rejt. Természetesen minden kommunikáció angolul folyik, de mindenképpen érdemes bekapcsolni, mert sokat emel a játék színvonalán.

Ebben ■ menüben törölhetünk ki repülőgépeket is. Ez akkor jó, ha esetleg a földön két gép szembetalálkozik gurulás közben. Ilyenkor egyik sem hajlandó megmozdulni (mivel egy akkora dög ■ valóságban sem képes megfordulni a gurulón), és ezzel valószínűleg eltorlaszolja az utat a többiek előtt. Egyikük kitörése után minden jóra fordul, de veszünk néhány pontot. A játék felgyorsítására, lelassítására, ■ valós idő visszaállítására illetve ■ pause-olásra is itt nyílik lehetőségünk.

Az Options menüből elégíthetjük ki nyomtatási ingereinket, ha esetleg elmulasztottuk volna a játék kezdetén. Ezen kívül itt nyílik lehetőségünk egy különleges bővítésre is: Flight Simulator 5.1-t köthetünk a számítógépünkön futó Tower-hez. A kapcsolat modemre vagy direkt kábeles (nullmodemes) lehet. Ez a lehetőség Chicago körzetében áll rendelkezésünkre. Egy másik számítógépen repkedő haverunkat írá-



repülők voltak), így az évek során többször is személycsere történt a kiadó személyében. Mindenféle alakok (SubLogic, stb.) próbálkoztak a progij eladásával, majd végül eljött Microsofték ideje. Néhány éve már ők uralkodnak a fronton, és ritkán kapunk az FS-hez méltó vetélytársat. (Ezen ritkaságok közé tartozik ■ Flight Unlimited. De ez egy másik mese.) Nos, Brúsz bácsi nemrég gondolt egyet, azt mondta magában: "Milyen dolog az, hogy még senki sem csinált olyan progit, ami real-time-ban szimulálja egy reptér irányítótoronyát?", és megcsinálta ■ Tower. Persze segédkezett neki munkájában az APOLLO software Németországból, aki már korábban is tanúsította vonzalmát BAO-ék Flight Simulatora iránt azzal, hogy csinált a szimulátorhoz néhány kiegészítőprogit.

Ha már ilyen szépen elmeséltem nektek a történetét, érdemes egy kicsit részletesebben is elmagyarázni, hogy mi is ez a Tower. Először is egy rémhír: a programot Windows alá írták (Win 3.1 vagy Win 95, de az utóbbi ajánlott). Miután elcsitult az elégedetlenkedők moraja, gyorsan megemlítem, hogy ezzel egyáltalán nem romlott ■ game játszhatósága, ellentétben jónéhány programmal. (Szegény Allied General-ról sok olyan véleményt hallottam, hogy egyszerűen játszhatatlan.) A programban minden apróság egy-egy ablakban foglal helyet, így ■ Windows előnye jelen esetben abban áll, hogy ■ rengeteg ablakot tetszésünk szerint rakosgathatjuk ■ képernyőn, sőt kedvenc beállításainkat ki is menthetjük.

Ha elindítjuk a szimulátort (mert nem igazán lehet ezt játéknak nevezni), egy digitalizált képernyőt kapunk. Nem kell megijedni, ez még nem ■ játéktér, csak ■ bejelentkező képernyő. Itt kell kiválasztani a játékost (a fazon fejére kell clickelnünk), vagy beállíthatjuk a radarokat, esetleg kinyomtathatjuk a reptér térképét. Ha kész vagyunk a beállításokkal, bökjünk a képernyő közepére,

korlásra kitűnő); Washington National (kicsit bonyolultabb reptér, három kifutóval és egy halom gurulóval; ■ háttérgrafika digitalizált); Chicago O'Hare (a világ legforgalmasabb nemzetközi reptere... digitalizált háttér). Ezután be kell állítani a repülőgépek érkezési sűrűségét, amit az Aircraft és a Minutes melletti számokkal tehetünk meg. A Setup gombra clickelve beállíthatjuk még az időpontot (ne feledjük, hogy ■ játék Real-Time!) valamint a leszállásra használható kifutók sorszámait. Ezek valamelyikére fogják ■ távolsági irányítók ráirányítani az érkező gépeket. Végül állítsuk be a Practice kapcsolót aszerint, hogy gyakorlást vagy "éles" irányítást kívánunk. Előbbi esetben nem íródik hozzá eddigi eredményeinkhez a következők játék.

Itt kell megjegyezni, hogy a játékban minden játékosnak van egy pontszáma, ami minden játék végén változik (kivéve, ha éppen gyakorolt az illető). Ezek a pontszámok ■ következőktől függenek: a reptér nehézsége, elvégzett műveletek és elkövetett hibák. Az épp aktuális eredményt játék közben is megnézhetjük a Performance Review-ban. Itt Commands cím alatt találhatóak az elvégzett műveletek, Errors alatt a hibák, és az összpontszámot ■ Your Rating mutatja.

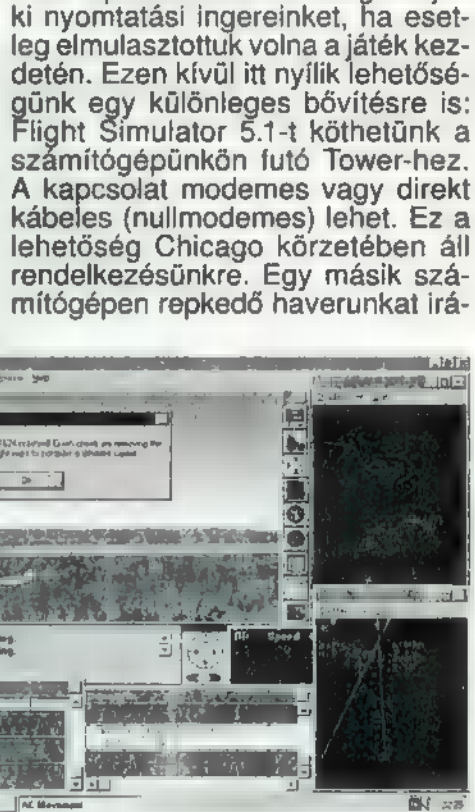
Ugorjunk ■ játékképernyőre! Ez rengeteg kis ablakból áll(hat). Középen egy nagy ablak szokott lenni, a kilátó rész. Ez 3D képet ad

juk azzal vizsgálódásainkat! A File menüben a szokásos dolgokon kívül az előbb említett Performance Review-t találjuk, ám a Display menü már érdekesebb dolgokat is takar. A földi (ASDE) és a közelkörzetes irányítók (BRITE) radarját, ■ menetrendet, valamint a reptéri világitást kapcsolhatjuk itt be illetve ki. Ezekon kívül azt is itt állíthatjuk be, hogy az iránytű, a digitális kijelzők illetve a gombsor megjelenjen-e a képernyőn.

A következő menü a 3D View. Itt ■ már feljebb említett 3D ablak nézetét határozhatjuk meg. A vektorgrafikus reptéren rengeteg lehetőség jelenik itt meg, ■ digitalizáltakon viszont csak az első kettő. Ezek sorrendben: Normal: a torony ablakán nézünk ki. A nézet irányát az iránytű mutatja, változtatni az alatta lévő gombokkal lehet.

Tracking: a kiválasztott gépet követi szemünk ■ toronyból (ha egyáltalán látható a repülőgép ■ toronyból). Hasznos tud lenni.

Binocular: Ettől kezdve már csak ■



nyíthatjuk O'Hare reptérének irányítótoronyából. Nem csak egy számítógépet köthetünk Tower-ünkhöz, hanem annyit, ahány COM portunk van. Az egyetlen hiánya ennek ■ mulatságnak, hogy nem lehet hálózaton keresztül játszani. A Tower ■ Learjet-et és a Cessná-t tudja "lekezelni" a Flight Simulator-ból, minden más gépet Cessná-nak vesz. Szintén az Options menüben menthetjük ki és tölthetjük vissza képernyőbeállításainkat. Ez akkor hasznos, ha sikerült egy olyan képernyőt csinálnunk, ahol mindent kényelmesen elérünk, így azt egy másik játék alkalmával is visszatölthetjük és használhatjuk. Itt elmentődik az összes nyitott ablak mérete és helye. Ez határozottan kellemes lehetőség ■ Windows il-



letve a program részéről. Ezen kívül már csak a Help menü létezik, aminek ismertetésétől most eltekintünk.

A játék úgy halad, hogy az indítás-kor beállított időközönként megjelennek érkező illetve indulni készülő repülőgépek radarjainkon. A szűrke dialógusablakban olvashatjuk pilótájuk üzeneteit és saját parancsainkat. Ennek az ablaknak az alján jelenik meg az általunk bepötyögött szöveg is. A repülőgépek pilótáival úgy kommunikálhatunk, hogy szabályosan felépi-

G: Go Around. Tilos leszállnod!  
B: Break Out of Traffic. Leszállítás megszakítva, várj míg jelentke-zünk!  
X: Extend Downwind. Hosszab-bítsd meg a hosszúfalat!  
FD: Contact Departure. Kapcsold át a frekvenciát! Viszlát!  
T#: Taxi to ..... Gurulj ■ megadott kifutóhoz!

C T :  
Cleared for  
Take off.  
Felszáll-hatsz!  
TP: Taxi to  
Parking.  
Gurulj a  
parkolóhe-

az.)

Rengeteg repülőgéptípussal találkozhatsz ebben ■ játékban. Míg a Flight Simulatoroknak megvolt az az áldatlan tulajdonsága, hogy összesen négy gép volt ■ csomagban, és a többi mindenféle kiegészítőprogramokból kellett megszerezni, addig itt egyáltalán nincs ilyen gondunk. Sőt a típusokat ki is írják mindig a menetrend-be, ami már előre tudatja velünk, hogy mire számíthatunk. Több csoportba osztják ■ repülőgéptípusokat, ezekre más más szabályok vannak. Betartásuk általában triviális, viszont a Heavy csoportra már szigorú megkötések vonatkoznak.

Figyelmeztetés-nek mindig be is mondja ■ gép pilótája a rádióba a hívójel után, hogy "heavy", hogy tudjuk, mire számí-tunk vele kapcsolatban. A heavy csoportba tartozó

vissza. Ilyenkor általában ráadásul kereszteznek néhány másik kifutót is, amelyre ha épp akkor érkezik egy leszálló gép, akkor baj van. Esetleg össze is ütközhetnek, bár ez viszonylag ritka eset. Az ütközés egyébként nincs animálva a játékban (szóval ezen nem lehet élvezkedni), viszont megjelenik egy figyelmeztetőablak, és elmeséli, hogy mi történt. A két gép (roncsai) eltűnnek a kifutóról, levonnak 2000 pontot tőlünk, és már mehet is minden tovább, mintha mi sem történt volna. Tehát az egyik lehetőség az ilyen esetek megelőzésére, hogy megjegyezzük ■ légitársaságok parkolóhelyeit (ajánlott ilyenkor a Tracking View használatát). Segítségül álljon itt a játékban létező összes légitársaság neve:

UAL: United  
NWA: Northwest  
FDX: FedEx  
USA: USAir  
GLA: Lakes Air  
DAL: Delta  
COA: Continental  
TWA: TWA

USF: Feeder Express  
AAL: American  
AWI: Air Wisconsin  
UPS: United Parcel Service  
EGF: Eagle Flight  
A pilóta bejelentkezés-kor a légitársaság nevét mondja angolul, a me-



tett üzeneteket küldünk. Az üzenet eleje a megszólítás, utána a parancs és esetleg a parancshoz tartozó számértékek. A megszólítás-hoz a gép hívójelét kell beírni, vagy a radarok egyikén, esetleg a menetrendből az egér jobb gombjával kell kijelölnünk ■ repülőgépet. Ezután jön a parancs, amelyet elég kódolva beírunk. Ezek a kódok általában ■ parancs szavainak kezdő betűit tartalmazzák, így nem túl nehéz megjegyezni a fontosabbakat (Például a "Leszállhatsz!" parancs angolul Cleared to Land, a kód:CL). Mindenesetre az összeset nem szokta senki megjegyezni, ezért álljon itt egy viszonylag tömör leírás ezekről:

CG: Cleared for Touch and Go. Tiszta a pálya, szállj le, és emelkedj fel ismét!  
CA: Cleared for Low Approach. Tiszta a pálya alacsony megközelítés-hez.  
CL: Cleared to Land. Leszállhatsz.  
CO: Cleared for the Option. PLD vagy PRD: Report Left, Right Downwind. Menj a bal, jobb hosszúfalra és jelentsd, ha kész! Ez az iskolakörre vonatkozik. Továbbiakban csak a bal oldalra írunk magyarázatot. Ugyan-ezek a parancsok létez-nek jobb oldalra is, és úgy is, hogy P helyett E (Enter) betűvel kezdjük, és ilyenkor nem jelentik, ha elvégezték az általunk kitűzött feladatot.  
PLB: Report Left Base. Rövidfalra, és jelentsd!  
PF: Report Final. Leszállóirányra, és jelentsd!  
ML1: Make Left 180. Fordulj balra 180 fokot!  
ML3: ML 360. 360 fokot!  
MS: Make Short Approach. Csinálj rövidített leszállást!  
AT: Turn Out Approved. Fordulj ki ■ reptér körzetéből!  
ALT: Az előbbi, csak balra.  
ULH#: Turn Left to Heading ..... Fordulj balra ■ megadott irányba!

lyedre!  
TU: Continue Taxiing. Gurulj tovább!  
TH: Gurulj a kifutóra, és várj!  
HY: Hold Your Position. Várj, ahol vagy!

CC: Felszállási engedély törölve.  
HS: Hold Short. A megadott kifutó előtt állj meg!  
SA: Mondd meg ■ magasságod!  
SH: Mondd meg az irányod!  
SR: Mondd meg az emelkedéssé mértékét!  
SP: Mondd meg a helyzetedet!  
SG: Ismételd meg az előzőt!  
SS: Mondd meg a sebességedet!  
Hát ennyi parancs létezik. Az első néhányat a levegőben lévő, többnyire érkező gépeknél használhatjuk, a középsőket a földieknek mondhatjuk, míg az utolsók csak információszerző parancsok. Elég sok parancs vonatkozik a levegőben lévő repülőgépekre, és ezek többsége kapcsolatban van

g é p e k :  
Boeing B-757, B-767, B-747, McDonnell Douglas DC-10, MD-11, Lockheed L1011,

Airbus A300. Ha ilyen gépek valamelyike kerül a körzetünkbe, figyeljünk, hogy távol legyenek tőle ■ nála kisebb gépek, és két gép felszállása között hosszabb időközöt hagyjunk, mint máskor. Egyéb esetekben is kell (vagy legalábbis érde-mes) legalább egy percet várni két felszálló utasszállító között, hogy legyen idejük a reptér körzetét elhagyó manőverekre.

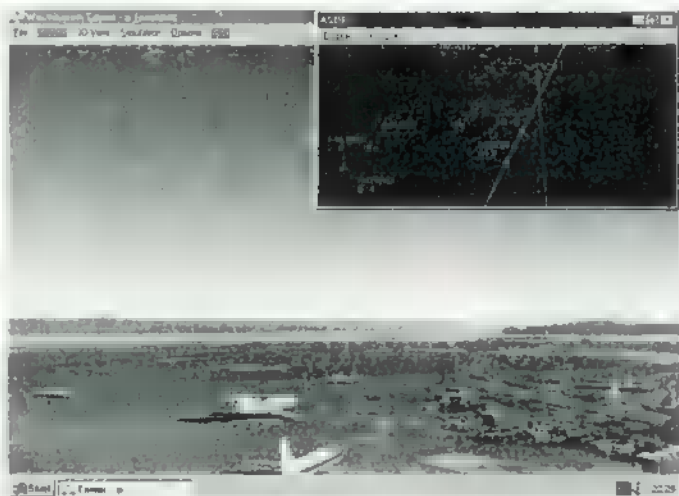
A gépek hívójele általában a légitársaság rövidítése és a járatszám, ha pedig nem menetrendszerű járatról van szó, hanem magángép-ről, akkor a lajstromjel lesz a hívójel. Érdekes figyelni az utasszállítók légitársaság jelölését is, mert Chicago-ban a gépek parkolóhelye légitársaságoként van elosztva. épp ezért egy leszálláshoz készülődő gépet érde-mes olyan kifutóra ráirányítanunk, ahonnan nem kell sokat gurulnia. Ez azért szükséges, mert O'Hare-n rengeteg gurulóút van, és ezek közt hosszú percekig kavarognak a gépek, míg egy külső kifutótól eljutnak a parkolóhelyig vagy

netrendben viszont ■ hárombetűs azonosító jelenik meg.

Nos, mit lehet még mondani erről a kitűnő szimulátorról? Mindeneset-re le kell szögezni, hogy többek között az élő szöveg miatt rendkívül valóság-hű. A repülés életében valamennyire is otthonosan mozgó játékosoknak minden bizonnyal biztosítja hosszú napokra vagy éjszákra az izgalmas műsort a dallás helyett.

Nos gyerekek, tetszett ■ mese? Nem? Na, akkor mars aludni!

GGab



egy bizonyos "iskolakör" nevű do-loggal. Ez egy téglalap alakú útvo-nal, amelynek egyik hosszú oldala a kifutó tengelyében van. Ha ezen az útvonalon elindulunk a kifutótól, akkor először a felszállóágon (departure) találjuk magunkat. 90 fo-kos fordulat után az első rövidfal (crosswind), újabb 90 fok után a hosszúfal (downwind), megint 90 fok után a hátsó rövidfal (base), majd ■ negyedik forduló után a le-szállóág (final) útvonalán haladunk. Ez utóbbi már ismét ■ kifutó tenge-lyében van. Nos, ezeket az angol neveket kell megadnunk a paran-csainkban. (Előfordulhat, hogy né-hány magyar kifejezés nem minden-hol pontos, de az angol garantáltan

Minimum hardver: 486SX, 8MB RAM, 2xCD-ROM, WINDOWS 3.1, W95

Kiadó: BAO Ltd.  
Teszt-példány: KoBaK Kft.

Grafika: ■■■■■  
Hang: ■■■■■  
Design: ■■■■■  
IQ: ■■■■■





# SPYCRAFT

Avagy a nagy játszma. Valóban elég nagy játszma folyt annak idején a két szuperhatalom, az USA és a néhai Szovjetunió között, jól felkészített Ivánok és Johnny-k egész hadserege került bevetésre. A küzdelem



**Online segédlet - ehhez nem fogtok Ti hozzáférni**

legfontosabb célja: az információ (persze, azért kisebb-nagyobb terrorakcióktól sem riadtak vissza). Mindkét szervezetnek volt (van) persze jelentős belső nemzetbiztonsági szerepe is, de a játék szempontjából kevésbé jelentős.

Az **Activision** igyekezett minél látványosabb játékot alkotni, bár ez a 3 CD-s hosszából könnyen kitalálható. Az igyekezet első felét szinte maradéktalanul siker koronázta, mind az állóképek, mind a videók kiváló minőségűek (640x480x256, utóbbiakban csak minden második sor kerül megjelenítésre, így a sebesség meglepően jó).

Arról már inkább lehetne vitatkozni, hogy mennyire is játék **Spycraft**... Nálunk kezdettől fogva erős ellenérzés kísérte az interaktív mozikat, ugyanis annyira kevés beavatkozást igényelnek a játékosoktól, hogy a megoldásuk talán még egy 4-5 éves gyereknek sem okozna problémát (legalábbis nem nagyobb, mint pl. az egér kezelésének megtanulása). Az ellenérzés továbbra is marad, attól függetlenül, hogy egyre szebb "játékok" kerülnek a nagyérdemű kezei közé. Továbbra is az az álláspontunk, hogy ha valaki ilyen jellegű szórakozásra vágyik, az jobban jár, ha kivesz egy, a témába vágó akciófilemet a videokölcsönzőből.

Lássuk akkor, mivel is nyújthat esetleg **"Nagy Játzsma"** többet, mint egy film!

A készítőik nagyon szerették volna a hitelesség látszatát kelteni. Mindkét volt hidegháborús fél részéről fémjelzi egy-egy jómadár a játékot: ■ CIA részéről *William Colby*, a KGB-től pedig *Oleg Kalugin* igyekezett ■ játék megalkotóit hasznos tanácsokkal ellátni. Való igaz: a játék hihetetlen titkokba képes beavatni mindenkit, aki még életében nem látott kémfilmet, és halvány fogalma sincs napjaink technológiai lehetőségeiről...

Installáljunk, aztán igyekezzünk úgy bootolni, hogy minél kevesebb TSR legyen a memóriában. Ha csak CD-driver és egér mellett sem indul el, az elég nagy pech. Javallott újra próbálni, hátha... Ha minden más

kudarcot vallott, esetleg lehet még Win '95 alatt kísérletezni, ha valaki végtelen mennyiségű erőforrás (és a lehető legújabb driverek) felett rendelkezik. Elég buta vicc 1996-ban egy ennyire inkompatibilis játékot kiadni, remélhetőleg az **Activision** a piaci eredményekből ráérez erre (micsoda naivitás...).

Ha valami kisebb csoda folytán sikerül elindítani a programot,

akkor egy fantasztikusan izgalmas monológ közepébe csöppenünk. Ezen a **'Space'** segítségével ugorhatunk át, és ez igaz a következőkben az összes időrábló jelenetre, amit bőven elég egyszer megnézni.

Még mindig itt vagytok? Remek... Ennyi megpróbáltatás után ugyanis végre elkezdhetünk játszani is.

A kezdet kezdetén hősünk újságot olvas. Hirtelen villogni kezd ■ PDA-nk. Miután egyelőre azt sem tudjuk, hogy a PDA-t eszik vagy isszák,



**Kis ügynökségünk címere**

tegyünk egy kis kitérőt fantasztikus digitális kutyújeink világába:

A PDA-n (Personal Digital Assistant, kb. ■ személyi hívó és ■ menedzser-kalkulátor egy továbbfejlesztett keveréke) keresztül gyakorlatilag rákapcsolódhatunk ■ Hálózatra, azaz olvashatunk leveleket (ComLink), körülnézhetünk ■ Ügynökség adatbázisaiban (DataLink), hozzáférhetünk mindenféle újságszolgáltatáshoz (NewsLink), végül valódi WWW-site-okhoz kapcsolódhatunk (WebLink), persze csak akkor, ha van Internet-elérésünk.

Kevésbé digitális felszerelési tárgy az irattáska, amelyben hasznos kémfelszerelések kaptak helyet (kiemel-nénk a tolvajkulcskészletet, amely akkor is biztosíthatja jövőnket, ha spionként esetleg leszerelnénk).

Remélhetőleg ■ TravelLink névre hallgató csodát senkinek nem kell elmagyarázni, itt fog egyébként azokra az örömteli eseményekre sor kerülni, amikor nem csak egyféle opciónk van továbblépés terén.

Hátra van még a fegyveres harc kérdése. A készítőik itt is gondosan vigyáztak, nehogy

véletlenül túlbonyolítsák a dolgot. A következőt sikerült szülniük:

A játék többi részéhez hasonlóan egyes szám első személyben vagyunk jelen, így igazi szimuláció jellege van a dolognak. A hatást kicsit lerontja, hogy csak 6 mozgási irányunk van, és azok is képernyők között mozognak, nem pedig folyamatosan, de hát semmi sem lehet tökéletes... Hogy ne legyen sok gond az ellenfelek megtalálásával,

a kedves programozó bácsik itt is segítettek: amíg az adott képernyőn tartózkodik ellenfél, addig nem mozoghatunk. Marad a célzás és ■ tüzelés sziszifuszi feladata. Javallott, hogy egy-egy képernyő sikeres abszolválása után pihenjünk egy keveset, csak utána lépünk tovább. Az akciójelenetek jó része közben csak 3-4-szer kell majd pihenni... Kellemetlen lehet az az ellenfél, aki meglát minket, de mi nem látjuk őt (Enemy with Line of Sight). Erre tényleg nem árt odafigyelni, az persze ismét más kérdés, hogy ■ ilyen ellenfelet hogyan azonosítja hősünk, mielőtt még megetetnének ólommal...

Jó... Szóval ott tartottunk, hogy elkezd pittyegni a PDA. Az álmoskönyv szerint ez azt jelenti, hogy levelünk jött, talán olvassuk el (más lehetőségünk úgyszincs). *Eugene Warhurst* küldte az üzenetet: hadba hív minket. Mint amerikai mintapolgár, lobogó hajjal rohanunk főnökünk, *Frank Milkovsky* irodájába... aztán semmi. Újabb bonyolult feladat: hogyan kell továbblépni? Teljes 3 hely van ■ képernyőn, ahová clickelhetünk, és ha sikerül kibökní a megfelelő (amúgy a fényképek ajánlottak), jutalmul megjelenik ■

Boss. Utasít, hogy települjünk át ■ HQ-ra, ugyanis meg kell tanulnunk néhány korszerű műszer kezelését.

Első feladatunk az lesz, hogy meg-

állapítsuk egy barna Sedan rendszámát. Menjünk rá az autóra ■ nagyítóval, és amikor már nem lehet tovább nagyítani, akkor eresszük rá a képre az analízátort (O.C.E.). Látni fogjuk ■ rendszámot (2GGX829), most küldjük el Emailben a főnöknek. Ez is szörnyű nehéz lesz, annyi interaktivitást igényel, hogy 3 rendszámból ki kell választani az igazit. Talán hihetetlenül hangzik, de ha tévedünk, lehet újra próbálkozni...



**Ime a World Wide...**

A második, kicsit nehezebb feladat a hőképek, valamint a képátfedések (Image Overlay) használatára hivatott megtanítani. Azt kell megállapítani, hogy a terepen lévő tankok közül melyiknek megy a motorja. 3 minden gond nélkül megtalálható, azonban ezt a választ nem értékeli túlzottan... Hmmm... Az a "trükk", hogy ■ garázsban is vannak tankok, és 3-nak jár is ■ motorja. Hehe...

Ennyi profizmus már meggyőzi *Milkovsky*-t, hogy rendkívül jártasak vagyunk technikai téren, mehetünk lögyakorlatra.

És itt megszakad a leírás, mert a lövészet már beharangozott vérfigyasztó izgalmai közben elaludtunk, és mire magunkhoz térünk, valami gazember megfújta a CD-ket. Nehéz az élet...

A végére komolyodjunk meg egy kicsit... Továbbra sem értjük, hogy az emberek miért vesznek ilyen kategóriájú játékokat. Ha valaki rá is szán 1-2 napot, hogy egyszer végigjátssza, képes lesz még egyszer elővenni? A szép képek és animációk miatt esetleg... Mindazonáltal nyilván van kereslet erre típusra, és azt el kell ismerni, hogy a **Spycraft** a kategóriáján belül igen jól sikerült alkotás, sem az audiora, sem a videora nem lehet panasz. Megnézni mindenképpen érdemes, de játszani vele...

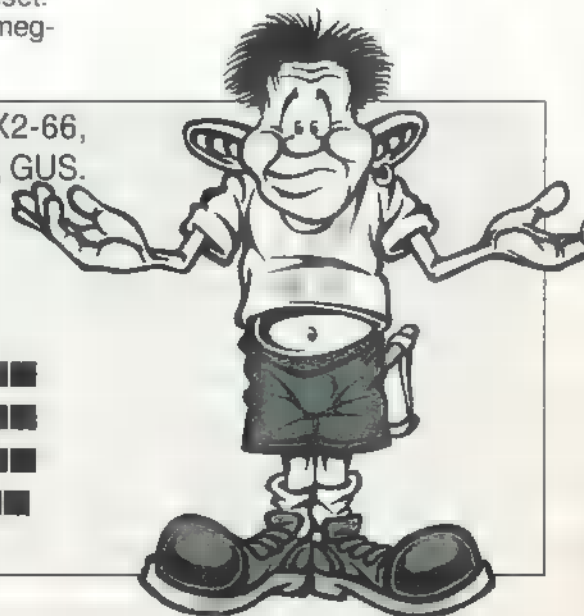
*Bryan*

**Minimum hardver:** 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:** Activision

**Teszt példány:** Mixim Kft

**Grafika:** ■■■  
**Hang:** ■■■  
**Design:** ■■■  
**IQ:** ■■■■■■■■





ZORK  
NEMESIS

HIV, Pielat. Ez nemcsak egy Zsidó-  
orvoslás, hanem a Jézus!

Do you see a Zeit-Portrait?  
Ain't no more!

Azonban megylék felre a meztelen polioleak, mert itt van a Zork Name-  
us - Beldolom ez nem csak egy  
név, mint ahogy mondjuk meggyed a  
Duke Nukem 3D talán, amíg  
vagy hogy jön a Settlers 2, a kő-  
ővöbölben azért inkább meggyed, az  
ilyen típusú "virologisták" Vt  
Bochea, mert még alvászár a kő-  
nyelű (nem baj, szűk mász nek  
kiderült). Meglupo, hogy egy  
10 infokuk nem volt benne, de  
is, csak úgy, nap-1000, az  
Activision kidobta a pénzét. Talán  
nem volt a nyak, propagandát

A jótörő nyelvi hálandó és másokéval program, amiben sok helyen, logikai részük is van nekik is. A gratulációk azonban nem lehetnek csak az életről.

A játéknak két verziója van: egy PC-s és az egy Win95-ös. Aki meg akarja, hogy az első játék verzió megalkasson, az egy külön kóddal rendelkező kártyát a főkérdőívről is letöltheti. Ez a verzió. Egyébként Win95-ös a mai az várhatóan VGA-sokkal jobb játék.

ségben... jäték... a...  
be is ki... a...

z mind a legrossza. Egy  
\$-től meg nem per-  
lathat. Azonban egy  
kiszámítás, amely  
nem valószínű. A  
társadalmunk csak a  
\$-től való ki-70 ol-  
dalasra "kényvető".  
Aztán meg, ami rö-  
viden a korszak:

[illegible][illegible]

... kutatás  
... a  
...  
...  
...  
... a

...mint az először hin-  
...az ország. Az min-  
...szintén, hogy a nemzeti  
...szintén, hogy a nemzeti  
...minél jobban a központi  
...annál gyorsabban  
...az ország.

Ha  
a  
és is  
az a  
a  
a

tegnapi gyalogoltam, hogy megkér-  
dezzem. Az egész  
mutató nyitólapon-  
ra, hogy ez a leg-  
jobb felül mutatott  
szöveg. Az egész  
mutató nyitólapon  
is, hogy 180 fokra  
fordított állapotban  
van, és nem látsz

másképp néz. Ha  
 egy nyitott könyv  
 meg, akkor ott egy  
 nyitott szem van.  
 Egy nyitott szem. Két szem  
 néz a társra, a könyv  
 nyitott, és a könyv az  
 adott könyv. Ez az a könyv.  
 Ha pedig egy zárt könyv  
 akkor az a könyv. Ha a könyv  
 nyitott, akkor a könyv

[illegible][illegible]

Amint László meg  
látta, hogy mi jár  
a nagy szőlő-  
birtokán, hátrahagyta  
a kocsit, és a  
kővető hegyre  
ment. A szőlő-  
birtokán csak  
a nagy szőlő-  
birtokán  
csak a nagy szőlő-  
birtokán

otletes kitaláni a

1944-02-10 de ez

Ha harvont harvont rancsok kelle-  
nek, akkor az önkéntesek, hogy az  
a játék nem más, mint a tíz év 96-os  
máshoz képest. Ez az Activision  
semmit sem szorít a vállalat  
származó által szervezett be-  
a játék előkészítésbe, mint az  
kezelésbe (nyilvánvalóan senki  
nem mond, de ha már az  
mégsem, hogy X-Avial, akkor mi  
még jóra vonatkozik). Zárkott be-  
a X-Avial Borelli tervezte (6. ábra)

Két szarancsoltam a négy közül. Pihennek...

ing a Mindörökke Dairman-nel leve-  
lezgetett... a jüdeket nézve nem  
mint fakarót. Ez mind nagyon  
széles körű. DE, azért nem elég  
egy nézet híres (?) ember egybe-  
pakol, azaz lesz ami lesz. Kell  
né valami más, valami több, valami  
eredeti is, mint mondjuk a 7th Grade-  
ról vagy annak művelőd. részéről  
vagy annak pillanata, hogy ott tar-  
tommal, neki nem volt híres rend

Mindenesetre a zseri. Nekem nem rossz játék, de a játék szellemi értéke nem megfelelő, bár az is lehetséges, hogy csak én vagyok pártos.

Hát: "Huyền Quy/Zork" - qando  
1999

## Hogy kéri ide Senator megadja?



100% CUMULATIVE



**A nap és a hold egyúttal láthatóak kék-ül az ajtó**


dolgozik a program, hogy ha az adott  
azt hiszi. Pedig a megfelelő tölti  
be az egészet úgy látszik, pro-  
vir a programozói gárdi. Ezt a de-  
híhat használtva igen kellemes a  
feljelem egy traccell környezet. A  
zónák és a hangokra sem lehet  
panasz, a legújabb technológiának  
megfelelően DOLBY-ot használ-  
tak, ami már egy kicsit megközelíti  
a Dolby Surround hatását.


**Minimum hardware:** 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:**ACTIVISION  
**Tesztpéldány:** Automex

**Grafika:**  

**Hang:**  

**Design:**  

**IQ:**  





# JÁTÉKTERMI SÖRSÉTA

Folytatjuk gyümölcsöző kapcsolataink kiépítését a gyümölcsös gépekkel. (Remélem, hogy szíveteken viseltek az alatt (felent?) leírtakat, és szépen megtöltötök minden masinát, mire csekélységem felbukkan a horizonton - így legalább nem csak az üzemeltetőnek, hanem nekem is gyümölcsöző lesz a kapcsolat, már amennyiben legalább a számlámat kinyerhetem a gépből...) Mindenekelőtt egy örömteli bejelentéssel kezdeném: a múlt héten nem vertük be az egyik gép üvegét sem! (Be voltak zárva, festés volt.)

Múltkor ott hagytuk abba, hogy már tudunk tétet tenni és szorozni. Most rátérünk a bonusokra, amelyekből van vagy három:

Cserkók (népiesen "cseresznye", egyébként innen a mondás: "Sok cseresznyét kívánok!"): 5-ről vagy 6-ról (szemetebb gép 9-ről) kezdi visszaszámolni, ha valamelyik - megjátszott - vonal elején van kettő, akkor eggyel csökken. Amikor már csak egy van, akkor a vérmes játékosok emelhetik a tétet (legalább 16-ra), mert mindjárt jönnek ■ hetesek, és bedől a nagy lé. Az utolsó cserkónál ugyanis "szabadjáték" következik: a gép pörget egy olyat, ahol csak a sima és a tripla hetesek forognak, valamint a cserkók. Ennél a pályánál a gép mindig ad legalább 3 hetest (ez minimum a tét ötszörösét fizeti vissza - mondtam az előbb, hogy emeld a tétet, nem?!), tehát csak annyi dolgod van, hogy többért fohászkodj, illetve azért, hogy kötésben (egy vonalon) jöjjenek. A több hetes (a kötés meg pláne) hatványozottan növeli a nyereményt, komolyabb (?) pénzt csak ezekkel lehet nyerni. Te mondjuk nem fogsz ilyet látni, de azért elmondom, hogy mondjuk egy tripla hetes tábla (mind a kilenc ablakban tripla hetes van - a demóban megnézheted) asszem a tét ötszázszorosát (vagy ezerszeresét? - nem tudom megnézni, mert a kocsmába nem viszek magammal PC-t, mert esetleg otffelejteném zálogba) fizeti. Ha valakit érdekel, akkor elmondom (ha nem akkor is, mert telik vele az oldal), hogy

az én rekordom 6 tripla hetes volt (két kötéssel), de az is fő táblán (bonusként 7 szimpla hetes, de az négy kötéssel). Ha a hetesek kipörögtek, akkor kezdődik újra ■ visszaszámlálás, ha volt köztük cserkó is, akkor eggyel kevesebbről. Cserkó-ügyben még megjegyzendő, hogy a fő táblán alkalmassint nem csak kettő, hanem három is jöhet egy vonalon. Ez nagyon pozitív esemény, mert a bonusból ugyan ez nem vesz le, viszont ad rá egy szabadjátékot, ahol minimum 4 hetes lesz, ami elvtársak között is (értsd: kötés nélkül) a tét hússzorosát fogja creditjeid rengetegébe felírni. Gondolhatod, hogy milyen gyakran adja... A játékgépekkel fertőzött népségnél a hetes egyébként gyorsan mániává válik: nekem például akad egy haverom, aki mostanság tetoválásból tengeti az életét; már több ízben felajánlotta, hogy szívesen felvarr a kezemre három hetest (kötésben, természetesen). Erősen gondolkodom az ügyön - ártani nem árthat...

Bárok: Már ■ nevük is kellemes emlékeket (nememlékeket) idéz fel. Van belőlük három fajta: egyes, kettes, hármas. Ha valaki ismeri az arab számokat, akkor viszonylag könnyen megkülönböztetheti egymástól őket. Ha vegyesen kaptad kötésbe őket, akkor is jár a tétnél valamivel több sztojtinka értük, de sokkal kellemesebb, ha azonosak vannak egy vonalon, mert akkor esetleg bonuspörgők is érkeznek. A legelterjedtebb masinák ■ három egyes bár-ra kapsz hét bonuspörgőt, a kettesekre pedig az adott vonalon érvényes tét 50, hármasokra pedig 100-szorosát kapod - bonuspörgők nélkül. (Van egyébként olyan masina is, amelyik az egyes bár-ra három, ■ kettesre öt, ■ hármasra pedig hét bonuspörgőt ad, meg olyan is amelyik csak a sorra (1-2-3) pörget - de ezt majd te szépen levizsgáld, én inkább most nem merülök bele, mert az életbe' elő nem kerülök a mélyről...) A hét bonuspörgőn csak ■ bárok (itt van super is belőlük, ami önmagában is fizet, bárok között pedig jokerként szolgál)

és a hetesek pörögnek (utóbbiakból itt sosincs kötés, de kettő már fizet valamit). A dolgod annyi, hogy minden pörgetés után szépen felírogatod a "nyereményeket", vagy - ha már végérvényesen megkattantál - akkor rászorozgatsz. (Az utóbbi verzió követendő, mert - mint fentebb említettem - legalább a számlámat szeretném kinyerni utánatok...) Lesz majd egy pár bárod kötésben, a legjobb természetesen az, ha mind a kilenc ablakot telirakja különböző bárokkal (mondjuk jobb lenne, ha ugyanolyanokkal tenne ilyet, de ha erre vársz, akkor annyit ülhetsz, mint varjú az ágon), mert azért kábé a tét 60-szorosát kapod. Van még egy speciális állás, amikor minden ablak üres - ezért a tét 50-szerese jár.

Harangok (néha pénzeszsák-  
ok): A cserkókhoz hasonlóan szintén visszafelé számol 3-ról (vagy 5-ről - gépe válogatja), ha három harangod van kötésben, de erre nem érdemes játszani, mert a harangok nem túl sűrű vendégek. Az utolsónál ■ masina kiadja a POOL-ban levő zsetont, valamint ad 3 (vagy 5, ld. a visszaszámlálást) bonuspörgőt. A POOL egy rejtett bonus: ha ■ középső ablakban egy sima hetest kaptál, akkor tízzel, ha triplát, akkor hússzal növekszik. A bonuspörgő olyan, mint ■ bároknál, de nem különösebben nagy szám, mert még a kötésben levő harangok sem fizetnek különösebben. A POOL-lal kapcsolatban azonban van még néhány megjegyzésem: múltkor (asszem a Tóth-kocsmában) láttam egy olyan - szerintem szoftverhibás - masinát, ami az említetteken kívül a többi bonusból származó nyereményt is a POOL-ba írta fel, viszont állandóan visszairta ■ felét a credithez, ha a fő táblán nem fizető állás jött be. Sok értelme van... Ennél jóval poénosabb POOL egy kétpályás, magyarul csevegő masináé, ahol ■ POOL nem jön ki a harangbonussal, és csak kevesek tudják, hogy hogyan lehet kiszedni. A módszer egyszerű és azonnal működik, csak én most ezt nem fogom elmondani, mivel én is az említett kevesek közé tartozom, és ropantul komálom, ha t. elődeim bennefelejtettek 2-3 ezredest... Kosár: Ez tulajdonképpen nem bonus, mert pörgetés nem jár érte - mindenesetre jobban fizet, mint ■ sima kötések. Az egyik speciális formája a gyümölcsös, amikor ■ fő tábla mind a kilenc ablakában valamilyen

gyümölcs van. Erre a tét 15-szörösét fizeti, plusz még azt a pénzt, ami a kötésben levő gyümölcsökért járna (már amennyiben van ilyen). Lényegesen kellemesebb, ha a gyümölcsös sárban azonos gyümölcsök vannak, ezért sokkal több zseton jár. Ugyancsak kosárként fizetnek a vegyesbárok, illetve az azonos bárok is. A múltkoriban enyhén morózus hangulatban 25-ösre vittem a tétet, mivel az utolsó cserkóra játszottam - hát a marhája nem betekert egy táblányi kettes bárt?! Volt is nagy vidámság - aznap a masinának nem kellett dorgálástól tartania... Az gondolom nyilvánvaló, hogy a bonust adó cuccokból (cserkó, egyes bár) természetesen nem fogsz soha teli kosarat kapni - arra ugyanis ■ masina nagyon vigyáz, nehogy túl sok pénzt nyerjél. Ennek öröme megfogadtam, hogy ha egyszer kapok egy teli egyes bárt, egy teli cserkót vagy egy teli hetest, befejezem ■ játékot egyszer s mindenkorra. Ez ugyebár nem fenyeget, tehát valószínűleg én már csak lábbal előre távozom a gépektől... Mielőtt bezárnám a sületlenségek e hóra rendelt kis tárházát, még egy megjegyzés a CRE-DIT-ről, vagyis a gépben lévő pénzecskéről: egy pár masina külön jelzi, hogy 65.535 Ft-nál többet nem tud kifizetni. Ez nem is volna baj, mert kis téten odáig úgysem jutsz el soha (nagyon meg pláne!), nagyobb gond, hogy a legtöbb gép 10 misinél átpörög, és nulláról számol tovább felfelé. Ha látod, hogy az utolsó nyereményeddel túlléped a tizest, szólni kell ■ kulcsos embernek, mert esetleg a végén nem akarja majd kifizetni a zsetonodat. Ha vitatkozik, akkor mond meg neki, hogy standolja le a gépet (erről legközelebb lesz még szó), mert a betét-kivétnél az összeg stimmelni fog. Ha még mindig nem akar fizetni, akkor meg szépen megfogsz a lábánál egy széket, és...

Nnna. Az utóbbi három hónapban szépen összefoglaltam azt, amit egy gép előtt három percben is össze tudtam volna - a jövő hónapban azonban elmesélem, hogy lehet egy gyümölcsösön nyerni. Addig is javaslom a PC Ultrát mielőbb előfizetni, mert ha eddigi értékes útmutatásaim alapján nekiálltok megalapozni anyagi bázisotokat, akkor valószínűleg a jövő havi szám megvásárlására nem marad elég creditetek.

Lacus, alias CoVboy



# PARTY

## reports

Üdv ■ tisztelt nagyérdeműnek. Ezt a cikket egészen furcsa állapotban írom, hiszen 67 órát töltöttem ébren ■ **Rage '96** alatt, ha leszámítjuk azt a másfél óra asztalon való alvást. Emiatt remélem elnézitek nekem ezt a kissé szokatlan, de egyéni (és álmos) hangvételű leírást.

Most pedig visszaugrunk egy kicsit az időben, nevezetesen Április 12-ig, amikor is kezdetét vette Magyarország egyik legnagyobb scene party-ja, a **SCneST 2**, az AstroideA, az Impulse meg egy pár külsős haver szervezésében. Jómagam (sajnos) nem vendégként, hanem szervezőként vettem részt ■ party-n, ezért nekem nem sok jutott a jóból. Ezúttal nem kívánok senkit sem untatni az iduló introk/demok technikai részleteivel, inkább megpróbálom szövegben (meg néhány képen) visszaadni a hangulatot. Az SCneST '95 után elég sok pozitív visszajelzést kaptunk, így nem volt kérdéses az idei party megszervezése. Április 12-én pénteken ■ Mechatronikai Szakközépiskola még bentlevő diákjai elég furcsán nézegettek, amikor elkezdtek kipakolni a kb. egy tonnányi hangfalat az iskola aulájába. Szép lassan kezdett kialakulni a technikai sarok, majd délután 2-kor minden jelenlevő szervező örült asztalpakolásba fogott. A 16 órai nyitásra aztán (majdnem) készen állt a sulis épülete, ami előtt már ácsorgott néhány látogató. Este hétre jutottunk el oda, hogy folyamatos sor állt a kapu előtt. Közben RAT, René és Zoli, a

technikus beizzították ■ hagfalakat, és máris megdobták ■ hangulatot egy pár cool számmal. (Persze 2 perc múlva lobogó hajjal rohantak oda hozzájuk a bejáratától, hogy "Halkítsátok má' le egy kicsit, nem halljuk a látogatók hangját!!!". Időközben befutott az összes ismerős, így kezdett kialakulni egy igen kellemes hangulat. Na, ez persze ■ szervezők részéről nem tartott sokáig, mert közeledett az első versenyre kiírt időpont, ami nem is lehetett más, mint a mindig nagy kavarodást és közbontráncolást kiváltó...

segítségével végezték, mert minden egyes kártya összevissza volt állítgatva. Mivel ohne zucker, illetve ohne doksi nélkül végeztük ■ hibák kijavítását, beletelt egy kis időbe, amíg sikerült ■ négyből három(!) gépet működésre bírni. A következő probléma a kártyákhoz való driver beszerzése volt, ezúton is köszönet annak a srácnak, akinek a segítségével sikerült egy normális drivert szerezni (bár fogalmam sincs hogy ki volt az...). A lényeg, hogy pár óra DOOM után meglett az első győztesünk: TETRIS. A győztes mosoly az eredményhirdetés alatt fagyott az arcára, amikor meglátta a nyereményét: egy 30 kilós orosz láncfűrész...

### A MUSIC compo(k):

A tavaji SCneST egyik nagy szervezési hibája volt, hogy előzsűrizés nélkül játszottuk le a zenéket, mert sok zenész felháborodott azon, hogy micsoda dolog az ő zenéjét kihagyni a c o m p o - b ó l, éskülönbenisőannnyitdolgozottvele. Idén szerencsére nem volt ilyen

Tigerkidz, Fat Cat alkotása, a Trace compo-t pedig Gabriel / United Force nyerte a "Man on the moon" című képpel. Azt hiszem, bátran állíthatom, hogy a mai magyar partyk fém-pontya ;- ) nem az Amiga vagy a PC demo, és nem is ■ Doom verseny, hanem a **LAMER compo**. Ez az a compo, ahol közönség 95%-a jelen van, és ■ mondva csinált Amiga-PC viszálykodás ellenére igen kellemes hangulat szokott kialakulni. Idén a szervezők legnagyobb örömére eszméletlen mennyiségű lamer-demo érkezett, szám szerint 27(!), amiből ■ zsűri 14-et talált bemutatásra alkalmasnak. A compot én sajnos (szokásomhoz híven) egy asztalon aludtam végig, de utána megnéztem az indulókat, és egy fél óráig nem tértem magamhoz a röhögéstől. Az alkotások közül nagy versenyben ■ Renegades produkciója, az X-rated c. demo győzedelmeskedett, a második helyet pedig a CapaNna szerezte meg ■ "Who the fun is Bill Gates?"-el. Huh, ezt is túléltek...

Van itt valami, amiért ■ szervezők külön köszönetet szeretnének mondani a csapatoknak, ez pedig a PC demo. Azt hiszem, mire ez a cikk megjelenik, már elég sokan olvasták a Flag party invitációt, amiben szintén van utalás arra, hogy mindenkinek iszonyatosan elege van már a phongolt kacsákból, arcokból és egyéb Autodesk-féle objectekből. Itt viszont egy demo-ban sem szerepeltek az előbb említett effektek. Kösz. A magyar partykon ritkaságszámba megy egy-egy külföldi csapat részvétele, ezért

külön említést érdemel, hogy ezt a compot egy osztrák csapat, a **NEUTRON** nyerte a **DIVE** című demoval. Második a **SHOCK!** lett az **Alien**-nel, míg harmadik helyen a **Promise** szerepel a **Cinemanía** című demoval.

A partyn nagy meglepetésre egy fantasztikus **C-64-es demo** tűnt fel, amely meg is nyerte a compo-t, a **PROFIK "Ellenanyag"**-a. (Mi lehet a profik ellenanyaga?)

A 64k introk versenyében a sorrend a következőképpen alakult: első lett a **Genia** a **Remal-**



### DOOM COMPO:

Hát igen, a hagyományokhoz híven most is késéssel sikerült megszervezni ezt ■ versenyszámot. Kezdjük ott, hogy a compogépekben levő háló(szóbak)kártyák jumperelését szerintem kiszámolós mondókák

incidens. A compo-n a 4 csatornás zene kategóriában a közönség tetszését leginkább Snotty /Faculty "Revival" című alkotása nyerte el, míg a Multichanell zenék közül Deansdale /SHOCK! zenéje, az X-tended sounds vitte el ■ pálmát.

A grafikák közül első lett ■

## Játék

7

Melyik party után készült ■ fentebb látható fénykép?

A helyes megfejtést beküldők között 3 db. szakkönyvet sorsolunk ki.





tól, második a **Lipe**, a **Mad Team** alkotása, harmadik pedig a **Paraoxysm** az **Exhumers**-től.

A party vége felé jártunk, amikor ■ technikuskunk bement az unalmast, és elkezdte szétpakolni a hagfalakat meg az erősítőket, ezért egy kicsit sietnünk kellett az eredményhirdetéssel, amíg marad egyáltalán valami hangosítás. Ezután az álmoosságtól féláljult állapotban széledt szét a társaság, és mindenki egyszerre kezdett el miniket ostromolni a party stuffokért. Nem tudom ki milyen állapotban volt akkor, de nekünk mindezek után még azt az egy tona hangfalat és egymillió asztalt el kellett pakolnunk. SUXX! Végül a legkitartóbb szervezőkről készült egy stábfotó, amit itt láthattok valahol ezen az oldalon. Végezetül néhány számadat a partyról, érdekességként: A látogatók száma megközelítette a 900-at, ebből nyolcszázötvenakárhány volt fizetővendég. A hangosítást Rátkai Péter, Rene és Zoli végezte, kb. 70 CD és 4800 Watt állt rendelkezésükre. A partyt 27 szervező hozta össze, amiből az utolsó hangfalpakolásra mindössze 15 maradt. A díjakat és a compogépeket 8-10 kisebb-nagyobb szponzortól kaptuk, bár néhány compo díjaihoz a belépőkből befolyt összegből is hozzácsaptunk néhány garast. Nagyon örültünk, amikor láttuk hogy mennyien neveztek az egyes compokra. A

**SCeNeST '96**-ra 9 PC demo, 29 lamer demo és (kapaszkodjatok!) 129 azaz százhuszonkilenc zene érkezett. 25 volt a grafikák száma, amiből 15 szerepelt a versenyen, a 4k és 64k compo nem volt ilyen népszerű, mindössze 8 és 3 indulót láthattunk. (Talán kiderült a fenti sorokból, hogy bevételből a party egyetlen szervezője sem fog nemhogy Audit, de még egy rollert sem venni. (Még egy kólát sem...). A SCeNeST-et nem az anyagiakért, hanem értetek és magáért a party létéért szerveztük, de azt szerettük volna, ha a bevételből a SCeNeT BBS számára egy nagyobb vinyót tudunk venni. Mivel ez nem jött össze, a nyereséget ■ győztesek kapták meg a díjak mellé. Na, befejezem mielőtt mindenki elsírná magát.

Most pedig vesünk egy pillan-

tást ■ múlt 7vg-n az **ENLIGHTENMENT** által megrendezett **Rage '96** partyra. Az invitationból megtudtam, hogy a partyplace egy kistarcsai iskolában lesz. A következő érdekes esemény, hogy lamer képpel vakargatom lamer fejemet egy bivalyb\*\*\*nádi kis utcában, hogy hol a halál vérvörös \*\*\*\*\* van a party. Mire felnézek az előttem levő ház tűzfalára, ahonnan egy 6 négyzetméteres RAGE '96 logo ordított a pofámba. (Na jó, ebben a cikkben nem lesz több káromkodás...). Odabent egy elég kellemes hagulat és Blade döbönt arca fogadott, amikor megmutattam neki a már 3 napja meglevő belépőmet. Mivel az összes létező ismerős jelen volt már, nem kellett sokat várni és a MORTAL 3 előtt ültem egy pár MORTAL TEAM tag kíséretében



(a név kötelez...). A szokásos **Doom-compo** nehézségeiből ■ szervezők itt is kaptak egy adagot, de csak a döntőnél. Volt olyan mázlim, hogy bejutottam ■ döntőbe, ahol Zool, Attila és az egyik organizér ellen kellett játszanom. A döntő 15 percesre volt tervezve, de a program ■ 12-ik percben consistency failure-el felmondta a szolgálatot, így újra kellett kezdeni. Igen ám, de ezúttal a 14(!) percben valaki rálépett a hosszabító zsinórjára, áram off, úgyhogy ismét "újrakezdés" (ez már kezd úgy hangzani, mint egy kábszerelvonókúrai tanácsadás...). Végül a döntőből Attila került ki győztesen, mert a szervező srác győzelme természetesen nem számított.

Ezekután azt hiszem a party egyik legnagyobb dobása, a **FUN compo** következett. Itt csak felsorolás szintjén a verseny-

számok: sör megvétele egy közeli "mennysiségi" borozóban, majd a sör elfogyasztása után egy lemez belegyömöszölése az üvegbe. Egy hatalmas, ősrégi bővítőkártya apró darabokra zúzása kalapáccsal, majd az alkatrészekből megkísérelni az eredeti állapot visszaállítását. Ezekután volt még "Ki szerzi ■ leghosszabb egeret?", és "Ki hozza a legbrutálisabb képet?" verseny is, amelyek szintén maradandó emlékeket okoztak résztvevőknek és nézőknek egyaránt. Itt büszkén mondhatom, hogy az első helyet az **AstroideA-Mortal Team-Orion Design** vegyesfelvágott szerezte meg, második pedig a **ByTeam** lett. Egy érdekes újítás volt, hogy a compokat a szabad ég alatt tartották, amihez szerencsére az igen kellemes időjárás is kedvezett. A projektor

külön dicséretet érdemel, hiszen ■ kép élessége és színűsége a legjobb monitorokkal vetekedett. A zenéknél a közönség nagy része még az épületben DOOM-ozott, de mire leszállt az est, az egész party közönség kint ücsörgött a csillagos ég alatt (Huh, de költői vagyok...). A partyra beadott produkciók nem voltak rosszak, ámbár a mennyiség egy kicsit mintha kevés lett volna. A **lamer compo-t** ■ **CapaNa** nyerte a Can you remember?-rel, bár egy kicsit ismerős volt a demo valahonnan. (HBO, Mennyi? 30!). A második helyen (egy kellemes meglepetés) a **MORTAL COMPACT** csapata végzett. (A tévedések elkerülése végett a MORTAL COMPACT és a MORTAL TEAM két külön fogalom.) A Starfield-Garfield poénon félholtra röhögtem magam, ez valami eszméletlen volt... A **64k introk** közül az

**Urine "Totally twisted"**-je bizonyult a legjobbnak, a 4k introk versenyében pedig az **Exhumers "Virus"**-a győzelmeskedett. A demok közül első lett a **40k(m)** a **United Force**-től, a trace compo-t a **Murmidones** tagja, **Laky** nyerte az Up&down című képpel, a grafikák közül pedig Rendall / AstroideA "Angel of death"-je tetszett leginkább a közönségnek. A wild compo-ra beérkezett nevezések közül ■ **SHOCK!** "BLOOD!"-ja végzett az első helyen.

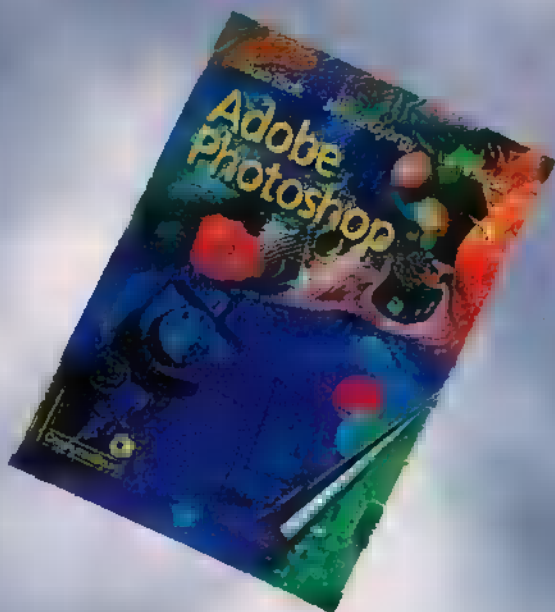
A zenéknél a 4k kategóriában Megant R.E.P.O.L.-ja, Multichanell-ben pedig Woodland /Exhumers "Party Time"-ja győzött. A szavazásnál sok ígéretés után a Rage-en végre tényleg kaptunk Votedisk-et. A nagyszerűen megírt szavazóprogramnak köszönhetően (ami a lemez bootsector-ából olvasta ki a szavazatokat) a compok után egész gyorsan sor került az eredményhirdetésre, amit sajnos ismét sikerült átaludnom. A MORTAL 3 compot sikerült megnyernem, ezért a partyt igen jó hangulatban vészeltem át, annak ellenére, hogy a Doom döntőjében iszonyatosan kikaptam. A party végén Ward elnézést kért a szervezési hibáért, amiből szerintem nem is volt olyan sok. Ezúton ragadnám meg az alkalmat, hogy Snowman és a magam nevében elnézést kér-

jek Jamestől azért a rossz **Flag**-es poénért, tényleg csak poénnak szántuk. Sorry! Vissza a Rage-hez: Tudjuk, mekkora munka egy ilyen rendezvény megszervezése, ezért szeretnénk köszönetet mondani a szervezőknek (külön is: **Ward, Netie, Gonosz, Ditta, Albino, Blade**) amiért egy színvonalas partyval gazdagították a tavaszt. Várjuk a **Rage '97**-et, de addig is elmondanám, hogy a következő nagy volumenű party a **Controlled Dreams** által szervezett **FLAG '96** lesz, ami a kiadott invitáció alapján szintén nagy dobásnak ígérkezik. Nos, remélem tetszett ez a kissé szubjektív leírás, és vissza tudtam adni valamit ■ partyk hangulatából. Olvassatok szorgalmasan PCU-t, Lamer-rovatot, jót ne halljak rólatok, bírájátok ki ezt a hetet a szünetig, és találkozzunk ■ **FLAG**-en!

Ruszi /MORTAL TEAM



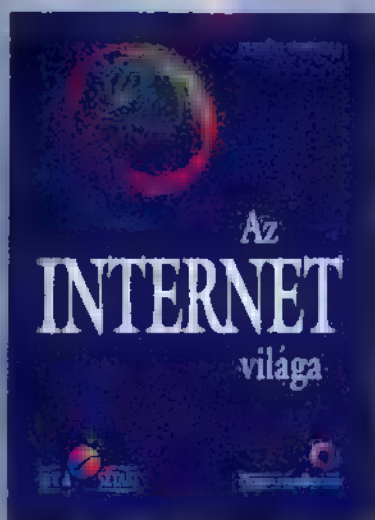
# Keresse könyveinket!



Jakab Zsolt - Juhász György - Vémi József

## Adobe Photoshop

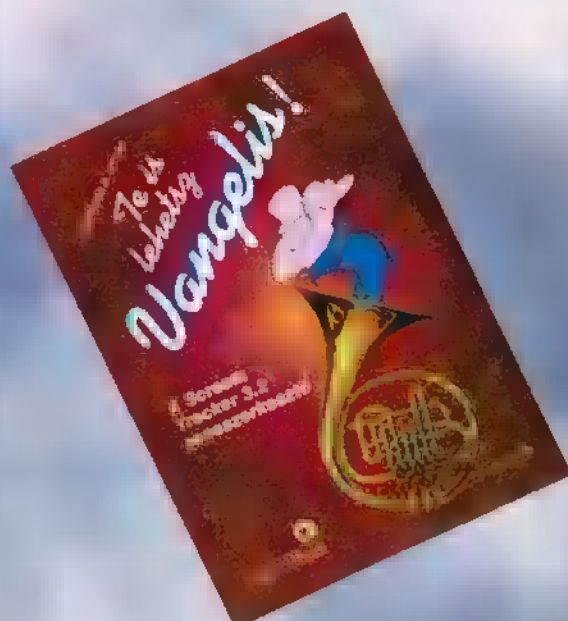
A DTP világának legsokoldalúbb és legelterjedtebb programjának ismertetése alapoktól a profi alkalmazásokig.



Lengyel Veronika

## Az Internet világa

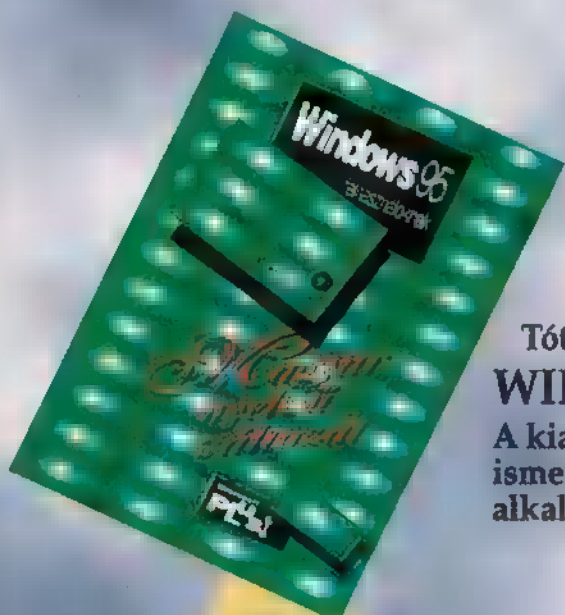
E kiadvány nagy segítséget nyújthat a hálózat mai és jövőbeli felhasználóinak. Szerzői ■ IIF program résztvevői, a téma avatott szakértői.



Csizmazia D. István

## Te is lehetsz Vangelis !?

Zeneszerzés a *Scream Tracker 3.2* zeneszerkesztővel. Hogyan írjunk jó zenét viszonylag gyorsan. A könyv bevezeti az olvasót a sávszerkesztő alapú zenekészítés alapjaiba.



Tóth Bertalan - dr. Tamás Péter és Trsai  
**WINDOWS 95 felhasználóknak**

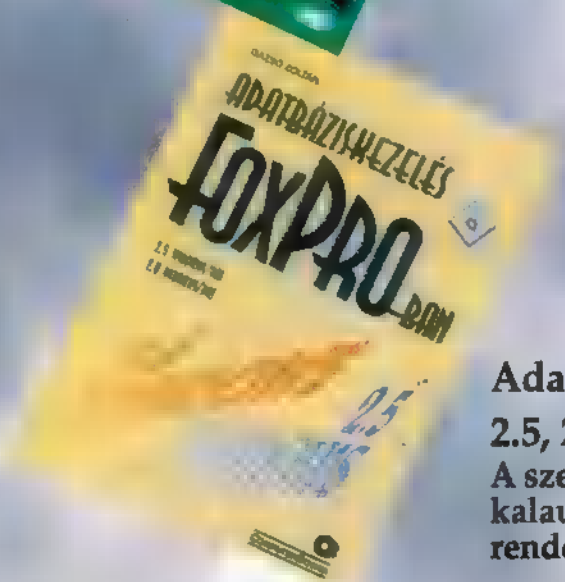
A kiadvány ■ WIN95 magyar változatát ismerteti. WIN95 alapok és WIN95 alkalmazások.



László József

## Hangkártyák programozása Pascal és Assembly nyelven

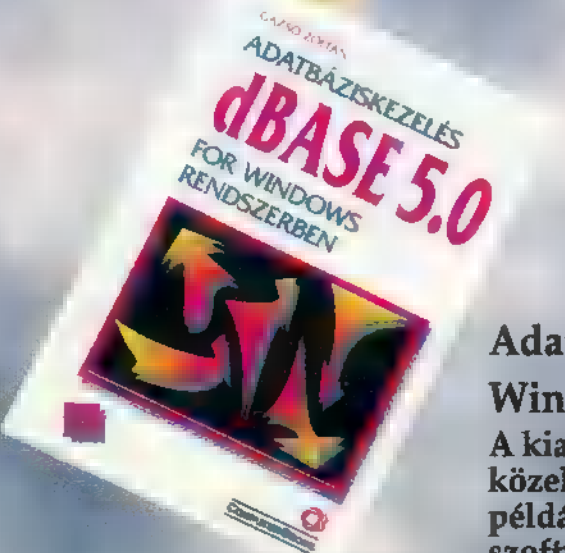
A könyv az IBM PC hangkeltési lehetőségeit mutatja be. A Magyarországon elterjedt hangkártyák programozásáról részletes példák találhatók ■ kiadvány oldalain.



Gazsó Zoltán

## Adatbáziskezelés FOXPRO-ban 2.5, 2.6 - Windows/DOS

A szerző sok éves oktatói tapasztalattal kalauzolja az előképzettséggel nem rendelkező olvasót.



Gazsó Zoltán

## Adatbáziskezelés dBASE 5.0 for Windows rendszerben

A kiadvány felhasználói szemszögből közelíti meg a témát, ■ alapoktól kezdve példákon keresztül vezeti be az olvasót a szoftver kezelésébe.



**COMPUTERBOOKS**

1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U.12.

LEVÉLCÍM: 1253 BUDAPEST, PF. 71.

TEL.: 1751-564, 1753-591.

FAX: 1753-591

Kedvezmény a szelvény bemutatónak a ComputerBooks kiadványainak vásárlásakor a kiadó üzletében !



# RIPPER

2040. New York Minnen egy történet, ahogy ez lehett volna. A számítástörténet a 20. század közepén kezdődött, az információs hálózat kialakításával. Azt van a világban, a technika az élet nélkülözhetetlen kelléke lett. A hálózatos gondolkodás az információkhoz való hozzáférést jelentette, a hálózatos gondolkodás lehetővé tette a hálózatos gondolkodást.



Tetszik a gép, ámbar egy  
kicsit vöröses.

személyt még így sem értett mindenki. Így látszottak a szellemek, ezt az önkéntes válogatást, amit a győzelem erős, a kettőt nagy listát. A vállalkozás beleolvadt az életbe, voltak akik már nem is látták megkülönböztetni a kettőt. Ezek általában bebiztosítottak, egyre többen csatlakoztak hozzá, egyre szűkebbek lettek a vonalak, így szűkebb volt valami vallásra. E két lépés színre a Világ Dinamika. Ötvenötös rendszernek új fejezetet nyitott a 71. évszázad. Nagy átvitt jelentéssel az rendszer legfőbb funkciója

teljeskörűsítette a megfigyelést, megkonstruálta a hálózat felépítését. A rendelkezésre mindenki számára állított szűrő a grafikus megjelenítés pedig nagyon egyszerűen a világhálóra ábrázolták a megteremtéséhez. Tíz-tíz órányi munka után a VFI-nak az a hálózati áramló adatainak a megfigyelésére. Az adat, az információ pedig nagyon gyorsan eljutott a közönséghez, hogy megértsék a cybernetika lényegét, ezek a feladatok voltak, akik megfelelő újszerűen adták a híreket. A rendőrség is hamar látott egy-egy cyber-járatot, látni el, lázárta be. A cybernetika azonban az élet, a munka vált. A közönség változik. Az emberek nem

Szeptember 10. Ez már a  
hátrahagyott áldozata a  
hátrahagyottak, és a legutolsó  
szöveg. Meggyőző  
módon próbálta, mint az  
elsőszöveg. Ez az  
ember nem az  
szöveg. Beszéltem  
Meggyőző szöveg  
aki a legutolsó szöveg  
szöveg, akit is valaha  
szöveg. A szöveg  
szöveg, az utolsó szöveg  
szöveg. A nevem Jake  
Gibson, és az utolsó szöveg  
a Virtual Reality szöveg.  
New York szöveg.  
szöveg tartom a  
szöveg szöveg  
szöveg szöveg

nekem egy levest és minden kiválasztott élelmiszert. Nem tudom, hogy mi az a



Felhasználó márkák arcvonásai...

lehet ő. Főnök, nézze engem, abban meggyőzt az ember hatalmatörővel, ott posztunkok el. Csak az onnan nem nagyon gyűl. Mindegy semmi dicsőítésre nem az állatokat között. A lapok az állatokban vagy. Túl sok. Ez a New York-i állatok között dokkol. Az a nyaralás között, amikor elkaptam az a szem. Felhasította a szemét, az az ember között. A Város. Város között. Új, tűnt el, ahogy az a szem látott, ha ott semmit. Remélem, Magán, most már elkapja ezt a szem. Bár ez már nem is lehet. Ez valami új, az a szem már több, ha

[illegible]

megértés, his csak a szűlő tárolóm  
számára. Ugyan üzenetet küldtem  
Mr. Catherine-jaknak. Ezen van  
alább az alakból, azt tudom, jól  
közvetbe veszem az ügyet. A  
rendőrség olyan tehetetlen! Most  
már inkább kénytelen szerint lenni,  
de most már nincs  
szükségül. A  
következő lépés  
nagy lépés lesz  
John Gurney

Igy kezdődik a  
Daimler legújabb  
interaktív motorja, a  
Pilot. A program  
hat CD-ra került  
informatika, a  
szóbeszéd csak  
15Mb helyet  
igényel. A program  
RAM: 496Kb, és  
kicsi kompatibilis  
SVGA videóra is  
alkalmas. Az  
mindentudó. Az

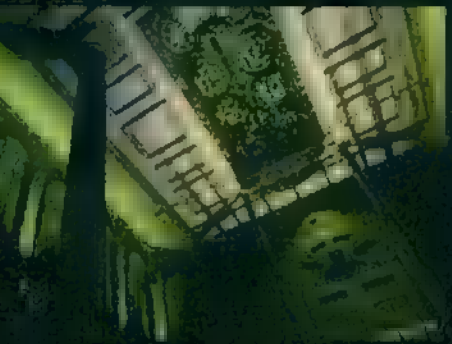
installálás nem igényel külön  
szerszámot, azaz minden csak  
nyomtatvány el kell fogadni a  
program által felajánlott  
beállítást, és kész. A mozi  
kérdés full screen, de a  
rakni, majd hirtelen is  
ugyanúgy néz le, csak sokkal  
lassabban. Miután az install  
befejezte munkáját, RIPPER-  
tel kell majd megvárni a jelölés

A főmenü: START NEW GAME egy kezdőtelről új játékot, CONTINUE GAME: azelőtt folytatásunk egy valamiképp okosul megszakadt játékáról (pl.: kikapcsolás), RE-STORE GAME: visszatöltésünk egy korábbi állapotra, az intro:

A kétszemes, Mutasd elindult a játék, egy világ látunk magunk előtt. A játékban történő mindegy a 7th Dumb-ban vagy a Mynd-ban, majd megpróbáljuk megmutatni, hogy van egy mutatónk, amelyen egy tál, ami mindig azt mutatja, amit az adott játékosban, éppen megfigyelünk. Például, ha kivisszük a kép jobbra, akkor az is megmutatja, hogy a kard a képen megmutatja, ha a

...az adott  
...az adott

Akkor csak az alábbiak kimernek:  
**POLIDÓME** a létezők egy  
 kősz. mőp. tőv. s.ő. **KEE**  
 tingerén. Jutnak vele felmari  
 vagy mőbőditi. Ha valamit  
 felvetősz, akkor az  
 automatikusan a feltérunkba  
 kerül. **KOMUNYA** beszámolói  
 válsággal. A kősz. után  
 megjelöltek a létezők létezők  
 a földm. a többi van, azaz a föld  
 és a nyelvi létezők között.  
 A **ELSAK** bekösz. a cseréltük.  
 MC ha egy tárgyat, vagy ből  
 nem tudunk elvinni  
 a földm. és a tárg. mőp.  
 a s.ő. a földm. gének



**A trace gyönyörű, de a hely kiadó nyomasztó**

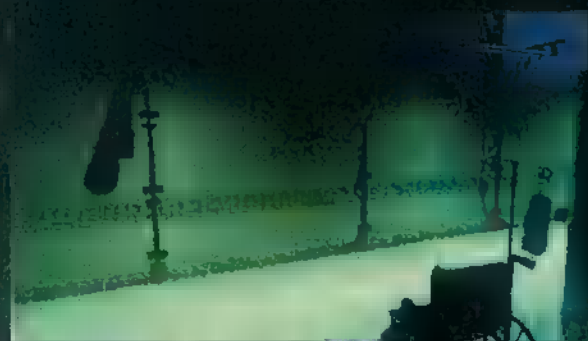
HOMÓFÓBIÁK, PARÓDIA, megelégedési valamit. Ugyanakkor általában közelabb látnunk a dolgokhoz. HOMÓFÓBIÁ: ekkor éppől a part. Vagy Valami történik, például a kultúra.

Ita a mutatót felvesszük a képernyő lefejtés, ismét jelennék meg. Ezek során: TÁVIRÁNYÍTÓ a hangot, fényvetni, szint állíthatjuk meg. FOLDCOMB: a helyszínnek közzét ká lakodhatunk vele. A jobb alsó ablakban lehet látni a megfigyelhető helyeket, a képernyő közepén pedig az ott található zónákat, helyiségeket. A kis fehér nyílakkal lapozhatunk a helyszínek között. A névvel kalintva máris ott állunk magunkat, FIOK, a felső részen. Minden tárgyat, amit felvesszünk, ide kerülül: Használni őket értelmezésükre a Use parancsot használhat, de egy duplaklikkkel megtekin-



**Verekskozi, am beratsuges  
hullatlinkosz...**

Amennyiben csak akkor, ha a  
 dolog helyén ezt lehetne majd  
 VAGY a közszámlapont. Egy



Nem szeretném, ha ebben a  
környezetben vennék ki a vakkeletem...



Ispen sa i fűző. Három fő  
 funkciója: **Maptool:**  
 egyeztetés a játék  
 legnagyobb érdeme. Bár ne  
 beírhatunk ide vagy a  
 jegyzetlistánkat bele. Ha  
 valami fontosat tudunk meg,  
 a program automatikusan le-  
 töltögetti. **Database:** a  
 rendelkezésre álló dolgok listája.  
 A játék lejárt egy betűk  
 jeként, azt jelöli, hogy  
 összerakni egy egyszerű  
 formát. **Játék keretében:**  
**Help:** ha valami nagyon nem  
 megy, kis emlékeztető nyújt.  
**GO:** játékállás-módosítás.  
 Megjelenik hozzá az a  
 berakhatjuk az állást betű-  
 köpöt, ezután lévő állás  
 köztünk hozzá. **NYIL:** a  
 töltés. Az állás módosítás  
 rányomva betöltődik az a  
**ECEN** beállítás



## A kartográfia mutatott némi fejlődést

A feladatok: A program egy  
csoport információt csak akkor ad  
meg, ha a külső megadott egy-egy  
logikai mintavetítésre illeszkedik.  
A program a problémák megoldását  
megadja. (A feladatok). Ezek  
közül van sajnos nem minden, ami  
hiszen mindkét irányba  
más módon működnek.  
Pl.: a Wellpro-hoz  
van egy kórház-asz  
ahol a cél az, hogy a  
alapszabályok a  
sarkokban lévő  
felirathoz. A kórház  
megadja a kórház  
az, mindegyik a kórház  
egy-egy csoportot állít  
át. Ha nem lehet  
Van, ekkor a kórház a  
sarkokban lévő a  
mért marha

A cél: Ez az önmagunkra. A  
 megismerés a gyökér. Itt van  
 a nagy és nem a nagy fűz  
 szelvények, hanem igazi  
 yonofas mert a

Nem egészen így képzeltem el a  
Cyberspace-t.

Szabályozhatjuk az egész  
schizofréniát, a jótársak és a rossz  
rohadtársak között egy kicsit más  
dolgot. KERDÉS : igen.  
Tudnánk, mint a VILÁGI EXIT  
kilepés a főmenübe. Vigyázat,  
mentünk!

A játék fontos része a  
gyermekbővítés, és a  
kamaradnak hát meg  
vagy a kőből  
lét a zene és a  
szavaknak kiegészítve  
a KUTnak hozzá. Egy  
kulcs csak akkor  
felfogható, ha  
nagyon helyes, mint  
vagyis a kőből  
Minden minden kőből  
ICÉ véd, ami egy  
gyógyító lövöldözős  
játék, ami  
személyes, ami  
nagyon gyógyító, és  
nem rom. A gyermek  
gyógyító, mint a  
szavakhoz, mint  
világban, és jegyezzük  
még csak a virtuális szavak  
bármilyen, valószínű  
(olajbűn) semmi baja n  
Aztán visszatért a kőből  
a lenti ikonok a gyermek  
élt!



**Az első értelmes válaszunk.**

választanunk kell a zeneileg  
jobb. Ezek hát problémák maguk  
analízisén minden egyes  
példájára, felismer, nyilván  
hiszen, lehetetlen, a  
amint mi nincs visszaút: dönti  
kell. A játék nem előre, így  
végigjártuk, a játé, három  
személyes beállítások, hogy  
megjelenik a tettes!

[illegible]

...és, hogy az áldozat a New York-i reprezentáció volt, amikor a hirtelműködés megkezdte. Mivel a hirtelműködésben, ahol a üzenetet kapott, az a hirtelműködés a hirtelműködésben, az a hirtelműködés automatikusan működik a hirtelműködés, az a hirtelműködés, az a hirtelműködés van de a hirtelműködés a hirtelműködés szava: R i p p e r hirtelműködésből később később, hogy a hirtelműködés

megpróbáltam a vízbe lépni,  
 ezért megpróbáltam úszni.  
 Az a lány, így szorult  
 magához, és az a  
 bizonyos, hogy így  
 van a szexuális élet  
 kapta. Ó, Isten, az  
 életem. A szexuális élet  
 és az a szexuális élet  
 de mi nem vagyunk érünk  
 és az a szexuális élet

[illegible]

Lássan a zsebünkben hordjuk az agyunkat...

2014. szeptember 25. 10:43  
 néha nem lenne baj, mert akkor  
 (a modell elvárásai) nem lenne  
 tudunk a 100. oldal 100.



Cyberpub, de legalitate a c r nem  
virtu lie.

a csak WC TV ha

### Wraith / Assembled & Mortal Team

**Nem bízám rá a hűbort...**

**Minimum hardware:** 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:**GameTek  
**Tesztpéldány:** Automex Kft.

**Grafika:**  **Hang:**  **Design:**  **IQ:** 





# FANTASY GENERAL™

Érezte, ahogyan az élet szép lassan kiszáll belőle. A fájdalom egyre jobban tompult. Már szinte semmit sem érzett. Csodálatos volt, mint egy repülés. Egy utazás vissza a múltba. Láta egész gyermekkorát, első csókját, apja halálát. Beállt katonának, de nem járt szerencsével, mivel túl önfejű volt. Nem tudott mit tenni, élete megváltozott, egyik napról a másikra élt, kalandozó lett. Visszaemlékezett azokra ■ régi szép időkre, amikor még minden más volt. Aer a gyönyörben tündökölt. A béke, a szeretet és az örökök világa volt. A nap szeretettel simogatta az emberek bőrét, ■ szél

gyönyörű tincsek most is éppen az arcán pihennek, és hogy valami furcsa folyadék potyog időnként az arcára.

A hely olyan ismerős volt, mintha nemrég már járt volna itt. Egy tisztáson állt az egész csapat. Hirtelen valamilyen szag csapta meg az orrukát, nagyon büdös volt. Lana odalépett hozzá, és egy csókot lehelt az arcára, lehet, hogy ■ lesz az utolsó? -kérdezte ekkor magában, de remélte, hogy nem. Hirtelen a föld alattuk felrepedt, és nem sokkal mögöttük iszonyatos lények jöttek elő a mélységből. Ilyenekkel még sosem találkoztak, éppen ezért nem is sejtették, hogy csak a mági

dott, amihez hasonlót csak ■ templomban hallhat az ember. Hihetetlen! Csodálatos! Fantasztikus! Eszméletlen! Coooool! Annyira feldobja ■ egész játék hangulatát, ami már eleve szuper, hogy egyszerűen képtelenség abbahagyni. Azt vettem észre, hogy már nem ettem három napja, tiszta szőrös az arcom és hogy iszonyatosan kell mennem a végére. Na! Ennyi ömlengés bőven elég volt, most akkor jöjjön a leírás.

Először le kéne írni, hogy milyen karakterek közül választottunk. Hát akkor lássuk:

Első emberünk KNIGHT MARSHAL CALIS, a titokzatos lovas. Sok előnye van, mivel tud varázsolni, pontosabban ■ összes egységét meg tudja gyógyítani, kivéve a halottakat. Ezenkívül olcsón tudja beszerezni a lovas egységeket és mivel karizmatikus egyén, sokszor be fog majd állni hozzánk néhány ember segíteni. Őt inkább a kezdőknek ajánlom.

ARCHMAGE KRELL: hatalmas(?) varázsló, már a játék elején egy csomó erős varázslénnel rendelkezik, akiket sajnos nem lehet upgrade-elni (erről majd később). Inkább ■ varázslókat tartja nagyra, éppen ezért tudja olcsón magához csábítani őket. Elég gyenge egységei miatt csak a profiknak ajánlom. A játék közben négy varázslatot is tud használni:

FIREBALL: ez bár eleinte elég gyenge, a játék előrehaladtával igen erőteljes támadóvarázslattá fog fejlődni.

FEAR: nem valami hatásos, ha működik, akkor a delikvenst könnyebben le tudjuk csapni, csak sajnos nem igazán hat senkire.

WEAKNESS: ha a célpontnak már elég kevés az élete, akkor érdemes ezt bevetni, mivel lehet, hogy ettől fog az örök vadász mezőkre sétálni.

WHIRLWIND: azok ellen az undorító repülő egységek ellen hatásos, csak kár, hogy keveset sebez.

SORCERESS

MORDA: ő az egyetlen képviselője a női nemnek. Eppen ezért olyan hatásos is. Tele van pakolva szörnyekkel, nagyon szereti őket, lehet, hogy nekik nagyobb...hmm...nem is tudom?!? Nagyon aranyos kis karakter, a kezdő hadserege elég erős, és még varázsolni is tud. Az egyikkel a kis állatkáit tudja meggyógyítani, ■ másikkal pedig halálos pestist tud

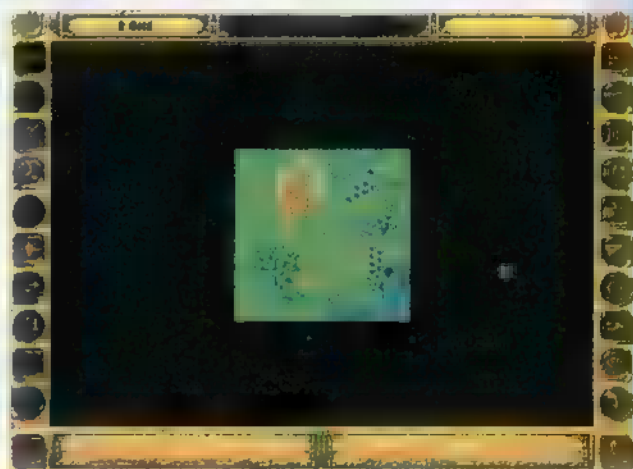
okozni a szerencsétlen ellenfeleknek. Őt a háladók már nagyon fogják szeretni.

LORD MARCAS: ■ morcos kis barbár. Izomagy Rulez! Mondhatnánk. Nem is látszik, hogy őt a kedves kezdőknek csinálták, mivel nagyon csábító. Mondjuk én már az elején a kis csajt választottam. Nagyon sok előnye van, bár varázsolni nem tud. Olcsón tudja beszerezni a light és heavy infantrys embereket. Sokszor fog majd beállni hozzánk segítség, mivel kis barátunk nagyon nagy sztár az embereknél.

Röviden ennyit ■ karakterekről, mint azt láthatjátok, mindenki megtalálhatja ■ neki legmegfelelőbbet.

Három fajta játék közül választhatunk. CAMPAIGN GAME, ARENA GAME, SCENARIO GAME.

Kezdeném a legegyszerűbbel: SCENARIO GAME. Itt már előre elkészített hadsereggel lehet egy küldetést megcsinálni. Ezek mindig valami nagy legendás csatát dolgoznak föl, amit az Aeri történelemkönyvben a gyerekek már tanultak. Vagy nem? Általában meglehetősen hosszúak és nehezek szoktak lenni, ami nem is csoda, mivel elég kevés van belőlük.



A térkép hasznos tud lenni

ARENA GAME: ez a kedvencem. Itt lehet az egymás elleni csatát gyakorolni, vagy akár üzni. Mindent saját kedvünk szerint beállíthatunk, a kezdő pénzt, a karakterünket (érdemes, hogy a gonoszokkal is lehetünk), a csapataink számát, a körök számát és ■ csata helyszínét. Nagyon mókás harcok tudnak összejönni, amikor nekünk hatvan egységünk van, míg az ellenfélnek tíz. Hiába, mindig is szerettem az igazságos ütközeteket.

CAMPAIGN GAME: ez maga a nagy játék. Őt szívesen van, amit meg kell tisztítanunk a gonosztól, a csúf, kopasz hókuszpóktól...khmm... bocsánat, ez egy másik újság. Minden pálya előtt kapunk egy kis



Történetünk már könyvbe van vésve...



Ez itten egy hős. Hát nem aranyos?

kellemesen fújdogált, minden reggel madárcsicsergéssel kezdődött. Aztán valami szörnyű történt. Az emberek leghűségesebb barátai, az árnyékok életre keltek. Szép lassan formát öltöttek, és undorítóbbnál undorítóbb lényekké alakultak. A napot, egy végtelen vastagságúnak tűnő koromfekete felhő takarta el, sosem fújt már enyhe szél, csak lélekszagató orkán, ami magával hozta a soha el nem álló esőket. Mintha csak az ég könnyezett volna mindig. Az árnyéklord újra életre kelt. Vele ■ pusztulás...

Aer világának már semmi reménye nem volt, kivéve a kalandozó hősöket. Talán ők meg tudják men-

gikus fegyver fog rajtuk. A harc elkezdődött, rövid időn belül a kis csapat rájött arra, hogy nincsen semmi esélyük. Nem csak azért, mert fegyvereik nem fogtak a szörnyetegeken, hanem azért is, mert percről percre újabbak jöttek elő. Tudták, hogy ■ lesz életük utolsó csatája, de bátran harcoltak. Körübelül ekkor kaphatott egy hatalmas ütést ■ fejére, amitől elvesztette az eszméletét. Újra ott volt, azon a rémes helyen, és tudta, hogy nem álmodik. Az agya már nem adott jeleket a testnek, nem mozdult többé. Lelke látta (miközben a

testéből szállt kifelé), ahogy a porhüvely a földön fekszik, teljesen összetörve, hidegen. Valaki még vele volt, Lana volt az. Ott feküdt Harven kihűlt testén és zokogott. Észre se vette, hogy valaki közeledik felé. Az egyik szörnyeteg hátulról megfogta, és kiszorította belőle ■ lelket. Gyors halál volt, nem szenvedett sokat. A szerelmesek újra együtt voltak, egy helyen...

Hát így is kezdődhetne a játék, de szerencsére ez nincs így, mi-

vel akkor hirtelen mindenki depresszióssá válna. He-he-he, hogy én milyen vicces srác vagyok! De evezzünk más pocsolyákra. Az SSI ismét valami eszméletlent alkotott.

Rég volt már, hogy egy játékkal ilyen rövid idő alatt ennyit játszottam volna. Ha jól emlékszem, akkor a Command&Conquer-nél utoljára. Annyira egyszerű és tökéletesen felépített ■ játékmenet, hogy CSAK NA!!!

Rögtön a játék elején akkora meglepetés ért, hogy majdnem leestem a székemről. Olyan muzsika foga-



Szeretem ■ esélytelen csatákat...

teni ezt ■ békés földet, talán...de sajnos kevés volt belőlük, nagyon kevés...

Mindenre emlékezett, arra is, amikor eldöntötte, hogy majd ő menti Aert. Utnak eredt, pedig tudta, hogy a város határának az átlépése lehet, hogy ■ halálát fogja jelenteni. Rövid időn belül maga mellé toborzott egy kis hadsereget, és hamar szerelmes is lett. Ekkor ismerte meg Lanát, a gyönyörű, vöröshajú harcosnőt, akinek szívében ■ tűz ugyanolyan erősen lobogott, mint azt ■ hajszíne mutatta. Harven nem is érezte, hogy azok a



eligazítást, amiből megtudjuk, hogy milyen fajta ellenségekkel fogunk találkozni. Ezek után látjuk magunk előtt a taktikai térképet. Ezen egyelőre két ikon látható. A felső a build army ikon, amire ráklicskelve megismerhetjük jelenlegi hadseregünket, esetleg új embereket vehetünk, vagy upgrade-elhetjük őket. Minden a zsozsónktól függ. Egyébként ha valakit meguntunk volna, itt ki is dobhatjuk szegényt. A második ikon nagyon fontos, mivel itt állíthatjuk be, hogy melyik egységeinket fogjuk jobban fejleszteni és melyiket kevésbé. A 15% ■ legtöbb, amit egy fajta költhetünk, az 1% pedig a legkevesebb. Ügyeljünk arra, hogy ■ legalul lévő szám legalább 10% legyen, mivel ez a nekünk jutó pénzt jelenti. Az egész egyébként úgy működik, hogy kapunk egy megadott mennyiségű pénzt. Ekkor az fog történni, hogy a beállított százalékok szerint fog ez a szegény kis zsozsó szétoszlan, és ha 10%-nál kevesebbet állítunk be az alján, akkor az anyagi helyzetünk olyan siralmas lesz, hogy az egységeinket még fel se tudjuk majd fejleszteni. Most nem akarom leírni, hogy melyik csoportokat fejlesszük 15%-kal, mivel minden karakternél másokat kell előnyben részesíteni. Ha mindent beállítottunk, ak-

juk a feladatot teljesíteni. Egyébként szerintem sose törődjétek bele abba, ha egy kedvenc kis muksót kinyírják. Minden kör előtt csináljatok egy Fast Save-et, így szinte biztos, hogy mindig veszteség nélkül meg fogjátok csinálni a küldetéseket. A játék nagy szemétsége, hogy meg van adva, hogy hány kör alatt kell megcsinálni ■ pályát. Emiatt gyakran elő fog fordulni, hogy új stratégiát kell kitalálnotok, mivel nem jöttök ki az időből.

A pályán van egy csomó épület, ■ városokon kívül, amiket érdems elfoglalni, mivel meglepetéseket szoktak magukban rejtgetni. Ez lehet pénz, új egység, varázstárgy vagy éppen egy szörny, ami szépen megtámad min-

berünket megtámadják. Ebből következik, hogy őket ■ védelem céljából érdemes használni, mivel ■ Melee-jük szintén nagyon rossz. De a visszatámadásnál +3-mal sebeznek. A Siege Engin-ek nagyon jó fejek, mivel ők ■ Missile



Hmm... nem is olyan rossz...

ink száma. Ezért mindig törekedjünk arra, hogy ezek ■ maximumon legyenek, ahogy Fanny mondaná.

- A sebzés nagyon logikusan van megoldva. Két fajta létezik, az egyik a sérülés, a másik pedig a halálos seb. A sérüléseket egyből ki tudjuk pihenni az egyik körünkben, míg a halálosakat nem. Pontosabban erre is van egy megoldás, menjünk a halálos sebekkel rendelkező egyénnel az egyik városunkba, és klicskeljük a legfelső ikonra, ■ Recruitra. Ekkor emberünk teljesen egészséges lesz megint.

- A normális egységeknél van az ■ kellemetlen dolog, hogy minnél kevesebb az energiájuk, annál kevesebbet sebeznek. Ez végülis logikus, mivel kevés ember keveset tud sebezni. DE...a hősöknél ez nem így van! Mivel ők ugyebár nem egy csapat, hanem egyedül vannak. Tehát mindegy, hogy mennyi a sérülésük mindig ugyanannyit sebeznek.

- A gyógyulásnak van egy feltétele, vagyis az, hogy ne legyen ■ közelünkben egy ellenség sem, különben csak egyet fogunk feljavulni. Ez egy kellemetlen dolog, de az ellenfelet jól meg lehet szívatni vele, mivel nála is ugyanígy működik ■ dolog.

- Fontos, hogyha valakit már a harmadik emberünkkel támadunk meg, akkor már szinte biztos, hogy meg fog halni, mivel az áldozat annyira be van tojva, hogy alig védekezik.

- Ha valakinek megtörik a morálja (BREAK), akkor ezt használjuk ki és támadjuk meg, mivel ilyenkor nagyon sebezhető.

Nos, ennyi fért bele ebbe a kis leírásba. Remélem tudtam néhány újdonsággal is szolgálni, ha nem, akkor haljak meg. Remélem lesz folytatás, mert akkor...

CASH / Mortal Team



Nini, Gandalf?! Beléptél ■ SSI-be?

kor már jöhet is a játék.

A játékmenet hihetetlenül egyszerű. Azután, hogy kipakoltuk az emberkéinket, nincs más dolgunk, mint hogy azt tegyük, amit az eligazításban feladatunk kaptunk. Ez általában az, hogy nyírjuk ki az ellenséget, vagy pedig az, hogy foglaljuk el az összes várost. Ez szokott a legnehezebb lenni, mivel azok a gonosz, csúnya szörnyek mindig erősen védik ezeket a "falukat", és néha csak nagy veszteséggel tud-

az emberünk harci stílusa. Ebből három fajta van:

MELEE, SKIRMISH, MISSILE. Ezeket nagyon fontos, hogy mindig megnézzük, mivel ettől függ egy csata kimenetele. A Melee a közelharcot jelenti, tehát azt, hogy az illető milyen jó a közeli csatában. Az már magától érthető, hogy egy Melee-és ember nem fog sok sikert elérni, ha egy Skirmish-es megtámadja. Mivel a Skirmish a félközelharcot jelenti, vagyis ■ lándzsával, vagy parittyával stb. való harcot. Természetesen, ha egy Melee-és megtámad egy Skirmish-est, akkor szegény nagyon nagy trutyiban lesz, mivel nekik nem valami jó ■ közelharcos értékük.

Másik kategóriába tartoznak ■ íjászok, akiknek Missile az értékük. Nekik az a különleges tulajdonságuk van, hogy vissza tudnak támadni, ha az egy kocka távolságra lévő em-

Mikor készülhetett rólam ez ■ kép ??!

értéküket támadásra is bevetetik, tehát egészen távolra el tudnak löni, ezért érdemes ezekből mindig egy-kettőt venni. A Sky hunterek már más módon harcolnak. Nekik is Missile-jük van de ők ■ levegőből támadnak, ezért megsebezni őket csak íjászokkal és ugyancsak repülő lényekkel tudjuk. Sajnos, mivel ezek igaz, hogy ■ levegőből sebeznek, támadásnál le kell hogy szálljanak, ezért gyakran visszasebeznek nekik. A Bombardier-ek nagyon erősek, mivel nekik nem kell leszállni támadásnál, ők felülről bombáznak, mint az a nevükben is benne foglaltatik. Őket vagy varázslattal, vagy íjászokkal, vagy egészen speciális egységekkel tudjuk csak megsebezni. A Cavalary-soknak van ■ ■ jó tulajdonságuk, hogy tiszta terepen +8-cal sebeznek. Ezért velük törekedjünk a mezőn harcolni. A Skirmisher-ek nagyon erősek, hogyha támadásról van szó, főleg ha folyóból lönek, mivel ekkor ők is plusz értékeket kapnak. Huuuuuu...hát ez is megvolt. Remélem értettetek belőle valamit. Összintén megmondva én semmit.

Ide a végére leírnék még néhány dolgot, amit kihagytam:

- Vannak hősök is, akik különösen erősek szoktak lenni. Tudnak varázsolni, ami mindig valami nagyon erős hókuszpókusz, mint például a Berserk.

- Azt, hogy mennyit sebzünk sok minden befolyásolja. Egyrészt egészségi állapotunk, másrészt morálunk, harmadrészt támadása-



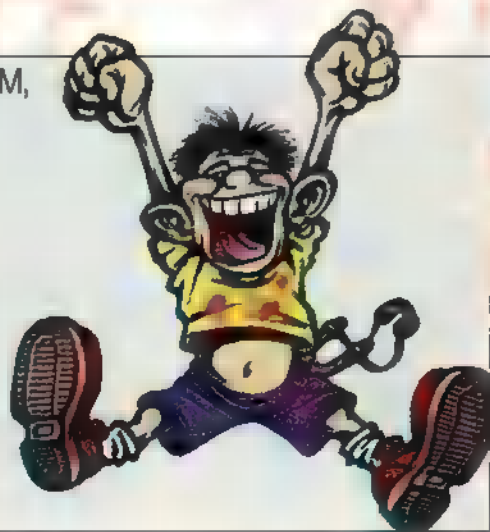
Nagyon utáltam ezt ■ pályát...

Minimum hardver: 386DX, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: SSI

Teszt példány: CyberVision

Grafika: ■■■■■■  
Hang: ■■■■■■  
Design: ■■■■■■  
IQ: ■■■■■■



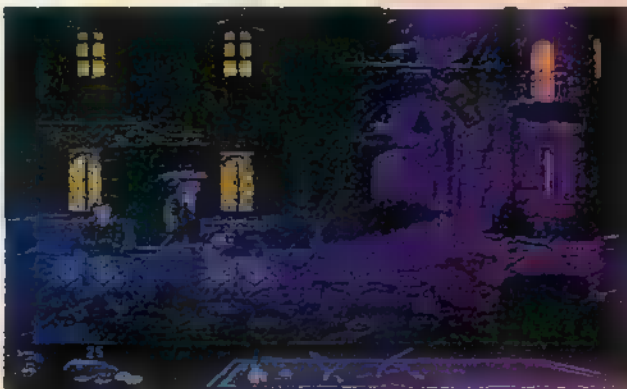


# Touche'

## The Adventures of the Fifth Musketeer

Tipikusan szép francia este volt, a sötétség úgy ereszkedett ■ városra, amit egyébként Rouen-re kereszteltek, mint ahogyan ■ esőfelhők lepik el az eget egy kellemes nyári délutánon. A házak csöndesek voltak, mindenki békésen szundikált ■ ágyában, még a madarak is aludtak. Egy ilyen éjszakán szúrtak le egy embert az utca kellős közepén... Még ezen ■ napon történt, de egy kicsit korábban, pontosabban: öt órával hamarabb. A király egyik legkevesbé sem bátortalan testőre éppen küldetésen volt. Vígán fűtörésze, bár ügyelve arra, hogy kellően férfias maradjon, Geoffroi Le Brun, ■ rettenetes éppen az úton sétálgatott. Arra lett figyelmes, hogy nem is olyan messze tőle egy lovaskocsi fekszik a földön, és egy meglehetősen unszimpatikus egyén egy hölgyet arra akar kényszeríteni amit ő nagy valószínűség szerint nem szeretne. Két szóval: éppen megerőszakolja. Szerencsére e becsstelen tett még csak kezdeti stádiumban volt, tehát még meg lehetett akadályozni. Hősünk

ta büszkén, annyira, hogy kirázta ■ hideg és leejtette a kardját. Erre az útonálló, mintha ez lenne a világ leg-



Mi lóg ki a hasadból, öreg?

természetesebb dolga felvette a fegyvert és visszaadta tulajdonosának, aki megköszönte ezt a pillanatnyi kedvességet. - Még sosem hallottam magáról, monsieur! - mondta gúnyosan a sebesült. - Micsoda? Pedig én tanítottam ■ híres D'Artagnant vívni. - mondta büszkén a testőr. - Valóban? Kár, hogy ő még meg sem született. - mondta ismét gúnyosan ■ bűnöző. - Oh! Tényleg... - mondta egy kicsit elszomorodva Le Brun, és leszúrta beszélgetőpartnerét. A hölgy, ahelyett, hogy megmentője karjaiba borult volna, nekirohant hősünknek és elkezdte ütni. - Maga szerencsétlen, ■ pokol legmélyebb bugyrában poshadjon meg, ez a férjem volt...maga meg megölte!!! - sírta szegényke. A muskétás átlátva a helyzetet bátran elvörösödött, és gyorsan elaraszolt a helyszínről. Folytatta útját Rouen felé, ahol ■ küldetését végre kell majd hajtania. Közben szép lassan beesteledett. Hát körülbelül így is kezdőhetett volna a US GOLD új játéka, a Touche. Kár, hogy részben így is kezdődött, de ezt ne mondjátok meg senkinek. A progi annyira fárasztó, hogy azt már nem is lehet szavakba foglalni. De azért megpróbálom: felér egy Monthly Python előadással. A történetnek van egy érdekes vonása. Ugyebár az ötödik muskétásról van szó benne? Csak az az egy probléma van az egészszel, hogy 1562-ben, amikor ez az egész játszódik még egy darab legendás Dumas hős sem szü-

letett meg, de sebj. Sosem felejttem el azokat ■ régi szép időket, amikor még a Monkey Island új játéka volt. Akkoriban jelent meg a Covban az a legendás tíz(!) oldalas leírás, amit ritka nagy élvezet volt olvasni. Nem is remélhettem volna, hogy egyszer én is nekik fogok írni. De ez most így van, tehát nincs is más dolgom, mint hogy egy jó körmölést ismertessek meg veletek. Sajnos nem tudom az egészet nektek leírni, helyszűke miatt, de az elejéhez majd olvashattok egy kis tipphalmazt. Hát akkor most következzen néhány szó az irányítás-

ról. Ez végtelenül egyszerű. Kizárólag csak egy egérre lesz szükség, törekedjete arra, hogy ne élő legyen, de ha nincs más akkor próbáljátok meg bedugni a konektorba, hátha működik. A képernyő alján több dolgot is láthattok, ezek jobbról balra, csak hogy mást írjak, mint a többiek: Az első és legnagyobb dolog az inventory, ahol minden cuccunkat megtalálhatjuk. A kis zászlócska széleire klikkelve tudunk lapozni. A dolgokat használni nagyon egyszerűen tudjuk: egy

meri, például hogy néz ki egy ajtó. De ezenkívül ha folyamatosan nyomjuk a jobb egeret, akkor az is megjelenik, hogy miket tudunk vele csinálni. Tök jó nem? Remélem sikerült tökre teljesen értelmetlenül leírni, ezt az eszméletlenül egyszerű irányítást. Hiába...van tehetségem hozzá, ugyanúgy, mint ■ Mortalhoz. Ennyi rizzálás után szerintem el is lehetne kezdeni a leírást. Hát akkor lássuk meddig jutunk el. A játék ott kezdődik, hogy hősünk megjelenik Rouenben ahol az ■ bizonyos merénylet történt. "Hát ez lenne az a hely, ahol kalandjaim elkezdődnek, ki tudja milyen izgalmak várnak rám, ki tudja milyen kihívások... Ki tudja mikor fogod már bel!" Szakítják meg monológunkat, éppen akkor, amikor a kis kardos nyögéseket hall maga előtt. Hát mit tudunk tenni, odadzasszsolunk. Egy férfit veszünk észre, aki egy félmé-



Vívótudás teszi ■ mestert.

teres késsel a hasában, kényelmesen fekszik ■ földön. Ha már itt vagyunk, akkor dumáljunk vele egyet. Nagyon poén, hogy mindenről lehet kérdezni ami nem azzal kapcsolatos, hogy mi történt vele. Mikor már megsajnáljuk szegényt, érdeklődjük meg, hogy mi-ben segíthetünk. Ki fog derülni, hogy ellopták ■ végrendeletét, és miénk lesz az a dicső feladat, ha akarjuk ha nem, hogy ezt Párizsba vigyük. A kellemes kis trécslés után úgy dönt majd szegény, hogy meghal. Ekkor az eddig viszonylag csöndben maradt csavargó mellettünk megszólal: "Meghalt...Milyen tragédia!...Milyen veszteség!...Mi lehet ■ zsebében?" Ha már

ilyen kedvesen megnyilatkozott, akkor vele is beszélgetssünk el egy pár szó erejéig. Szóváltás közben kiderül, hogy otthontalan haverunk éppen vak és nyomorék, mivel megsérült ■ háborúban, csak azt nem tudjuk, hogy melyikben. Nem igazán jó partner, mivel folyton pénzt kér. Adjunk neki egy aranypénzt, ha ő nekünk ajándékozza azt az ezüst tallért, ami nála van. Az üzletkötés után fogja magát, és felkel, azzal az indokkal, hogy a háborúban szerzett sérüléseit a kocsmában kell orvosolni. Hmm...nem is olyan rossz ötlet kövessük mi is! Bent kedves fogadtatásban lesz részünk, mivel nálunk van az ■ bizo-



Még mindig nem takarították el szegényt...

előhúzta kardját, és egy imát mondván királyának megrohamozta az útonállót. A sőtől bűzlő egyén (bár ez még nem lenne bűn), annyira el volt foglaltva ■ hölgygel, hogy észre se vette, hogy valaki közeledik felé. De ■ már rögtön feltűnt neki, amikor egy kardot az oldalába dőfték, ezért, abból a célból hogy tudtára hozza a külvilágnak, hogy érezte mi történt, felüvöltött egy óriásit a levegőbe. Fájdalmában a földre hanyatlott, és elkezdett lihegni, mivel alig kapott levegőt szegény. A nő látva, hogy mi történt pityeregni kezdett. - Hogy mérészelte bántani ezt a hölgyet te fattyú? - kérdezte kicsit ingerülten Le Brun. - Ki maga, hogy úgy gondolja így beszélhet velem? -kérdezett vissza ■ rabló. - én Geoffroi Le Brun vagyok, a király egyik nemes muskétása. -válaszol-

sunknak és elkezdte ütni. - Maga szerencsétlen, ■ pokol legmélyebb bugyrában poshadjon meg, ez a férjem volt...maga meg megölte!!! - sírta szegényke. A muskétás átlátva a helyzetet bátran elvörösödött, és gyorsan elaraszolt a helyszínről. Folytatta útját Rouen felé, ahol ■ küldetését végre kell majd hajtania. Közben szép lassan beesteledett. Hát körülbelül így is kezdőhetett volna a US GOLD új játéka, a Touche. Kár, hogy részben így is kezdődött, de ezt ne mondjátok meg senkinek. A progi annyira fárasztó, hogy azt már nem is lehet szavakba foglalni. De azért megpróbálom: felér egy Monthly Python előadással. A történetnek van egy érdekes vonása. Ugyebár az ötödik muskétásról van szó benne? Csak az az egy probléma van az egészszel, hogy 1562-ben, amikor ez az egész játszódik még egy darab legendás Dumas hős sem szü-



"A templom kicsiben sokkal jobb!" (Dalszöveg)

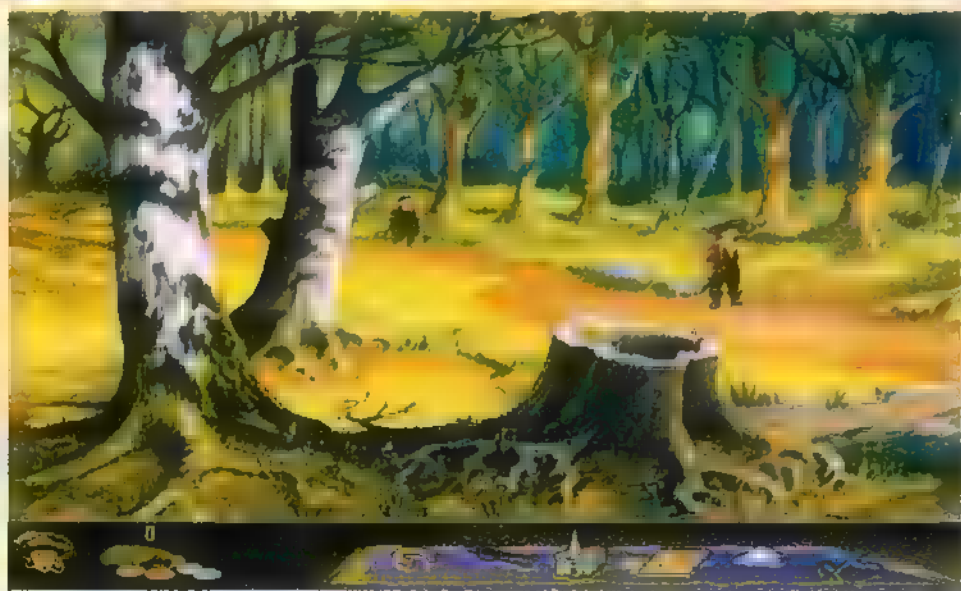


Ime szerelmünk: Handkerchief...

balklikk például a kardunkra, és a képernyőn is egy klikk, oda ahol használni akarjuk. Ha tudjuk, akkor hősünk csinálni fog valamit, ha nem akkor meg nem történik semmi. A következő rajz lent, az anyagi helyzetünk, ami valahogy kísértetiesen hasonlít az újságíróékra. Lehet, hogy hősünk is az? Bal szélen van muskétásunk búrája, ami arra jó, hogy gyorsan elő tudjuk hívni a Load/Save menüt. Ezt egyébként az F5- -tel is megtehetjük, de ez sokkal lassabb, nem igaz? Visszatérve az irányításra. A képernyőn mindig van egy csomó dolog, amire ha a pointerrel rámutatunk, betűvel is kiírja a gép, hátha valaki nem is-



nyos érme, ezt mutassuk is fel az asztalnál. Egy kis beszélgetés után barátaink úgy döntenek, hogy meg fognak ölni. Ez igazán kedves tőlük, tehát viszonzozzuk ezt a gesztust, és áljunk ki azzal a csúnya kopasszal egy meccs vívásra. Hopp... ezt megöltük, de sebaj van még sok másik. Úgy látszik, ők nem éppen a fair harcnak a hívei. Ezért egy meglehetősen aljas módszerhez folyamodnak. Következő emlékünkhöz az, hogy egy kényelmes ágyban fekszünk és ketten is bámulják, hogy mikor kelünk már fel. Egyikük a fogadós, a másik pedig egy elég csinos nőszemély. Az előbbi közli velünk, hogy ne aggódjunk a bér miatt, ő már kiszolgálta magát. Hát ez igazán cuki tőle, csak éppen nem maradt egy árva fillérünk sem. De ez minket egyáltalán nem érdekel, inkább kezdünk el a szobában keresgélni. A padlón körübelül a szoba közepénél találunk egy kis lyukat, benne pedig egy egyfrankost. Kúúú, mondhatnánk, de mivel ez angolul van mi meg franciák vagyunk ugyebár ez lehetetlen. Hát akkor húzzunk innen kifelé. Hősünk mielőtt elhagynánk a fogadót, megemlíti, hogy sokkal jobb a levegő azok nélkül a csúnya rablók nélkül. Lehet, hogy igaza van, bár én csak az ebédem illatát éreztem éppen akkor. Menjünk ki az utcára, ahol találkozni fogunk kedves üzletpartnerünkkel, aki csórónak lévén be akar állni hozzánk segédnek. Sajna nem az a típus, akit lehet rázni, ezért mindenképpen velünk fog jönni. Sétáljunk el a szabóig, ahol is vegyük kölcsön a falról a tűt és cernát, úgyse kell már senkinek sem. Ezek után már mehetünk is. Az eladó még búcsúzásul hozzá teszi, hogy: "Jöjjenek más-kor is, különben éhen fogok halni!" Elnézve a választékot, egyel növekedni fog a halállistánk. Trappoljunk vissza a fogadóhoz. Most gondolom mindenkinek feltűnt már, hogy a hulla még mindig a földön fekszik. Egyenlőre hagyjuk ott, olyan szépen néz ki, vagy nem? Már régóta kíváncsiak voltunk, hogy vajon ki lakhat abban a magas toronyban.



Még nem is sejtjük, hogy milyen rémségek várnak ránk...

Hát most itt a alkalom, hogy megtudjuk. Sikítsunk be, hátha kijön valaki. Akciónk sikerrel járt, egy gyönyörű kis francia portéka fog kikukkanatni, akit Juliette-nek kereszteltek. Már első pillanatban el-

talál minket amor kis szíves nyilacs-kája, de szerencsére a érzésünk nem marad egyirányú. A rövidke beszélgetés után úgy döntünk, hogy megegyeszer akarjuk őt látni, ezért tegyük a következőt: kapjuk elő a késünket, és löjjük el a kötelet. Ennek a lesz az eredménye, hogy a zsák lökésétől felpattanunk az erkélyre. Újonsült barátnőnk ismét szeretettel fogad, és megjegyzi, hogy milyen rég nem láttuk már egymást. Mi meg csak örülünk, hogy ő is úgy érez mint mi. <- Itt most egy nyálas dialógusnak a helyét láthatjátok, mindenki saját ízlése szerint kitöltheti, mert én nem igazán bírom az ilyesmit. Búcsúzóul vegyük el emlékül a nő zsebke-dőjét, úgy ahogy a nagy szerelme-sek szokták, és távozzunk lovagi-asan. Sajnos rá kellett jönnünk, hogy ránk is hat a gravitáció, ezért egy kicsit be fogunk fúródni a föld-



Ott repül a kis csillár.

be, de szerencsére nem annyira, hogy majd később látnivalóként itt maradjon a csontvázunk. Következő utunk a templomhoz vezessen. Bekopogva találkozunk "A PAPPAL", aki kellemesen csengő hangján üdvözl minket. Közli velünk, hogy nem sokára egy híres ember fogja meglátogatni kis városunkat. Hát a ragyogó, csak nem Cindy

lesz teljes a gyűjteményem." Hát igen... Ezek után megunkja társaságunkat, és becsukja az ajtót. Mielőtt elhagyjuk ezt a platztot, vegyünk egy kis souvenir-t a templom elől. Kedves segédünk is szeretne venni egyet, de amikor meglátja az árát ezt mondja: "Hát az a igazság, hogy így második ránézésre már nem is tetszik annyira!" Lehet, hogy igaza van. Most látogassuk meg a kovácsműhelyt. Mr. Smith nem fogad



Hősünk jól bírja a patkót.

átengedni, addig, amíg nincsen men-  
netlevelünk. Hát ez égő, menjünk  
szerezni egyet! Ugorjunk vissza a  
városkába, azon belül is a helyi  
muskétás állásba. Itt láthatjuk kol-  
légáinkat, akik valahogy nem csíp-  
nek minket, sajnos nem lehet őket  
megölni, kénytelenek leszünk be-  
érni azzal a kis próbababával ott a  
balszelen. Ha már kellően kigyako-  
rultuk magunkat, akkor pillantsunk  
be a parancsnokhoz. Először ő sem  
bizonyul segítőkésznek, de az  
után, hogy megkínál minket egy  
dinnyével mivel mi már kétszer is  
hozzá nyúltunk a tálhoz, meg meg-  
találtuk a szerelmeslevelét, amit  
csak gyertyafénynél lehet elolvas-  
ni, egészen kedvessé fog változni.  
Most már megkérhetjük arra, hogy  
írjon nekünk egy menetlevelet. Kö-  
szönjük el, és húzzunk el innen is.  
Mostmár nincs is más hátra, mint  
előre, tehát irány St. Quentin... Hát  
sajnos csak ennyi fért bele kis le-  
írásomba, ha csak még két oldalt  
kaptam volna...de ohhh...nem kap-  
tam! Na mind! Remélem tudtam  
egy kicsit segíteni a kezdésnél,  
higgyétek el, érdemes végignyom-  
ni ezt a játékot, főleg annak, aki tud  
egy kicsit angolul, mivel a poénok  
marha jók tudnak lenni. Megpróbál-  
tam ezeket magyarul visszaadni, de  
az eredeti az sokkal jobb. Összes-  
ségében nagyon aranyos ez a kis  
program, csak kár, hogy sokaknak  
nem fog tetszeni, mivel már 1996-  
ot írunk. De higgyétek el, nem a kül-  
ső a minden... Ide a legvégére még  
leírnék néhány tippet azoknak, akik  
valahol megakadtak: -Juliette tele  
van rejtéllyel... -a bíborosnak V. Kár-  
oly csontjai kellene... -jól jegyez-  
zék meg: Big, Oily, Oily, Red, Big  
-a bíboros sosincs egyedül... -ne  
egyél a sárga hóból...

made by Ca\$h / Mortal Team,  
{Astroidea}

minket valami kedvesen, de azért  
sörrel elmegy (copyright by O-  
Man). Ha már ennyire belejöttünk a  
lopásba, akkor tulajdonítsuk el a  
falról a fogót, és a hátsó bejáratról a  
patkót, ami egy kicsit a fejünkre fog  
esni. Elbeszélgetve kovács have-  
runkkal megtudjuk, hogy nem so-  
kára indul egy kocsi Párizsba. Hát  
ez pompás, pont arrafelé van dol-  
gunk! A gondok csak akkor kez-  
dődnek, amikor megtudjuk, hogy  
mennyiba kerül az út, mivel egy árva  
fitying sincsen nálunk. De sebaj,  
kedves segédünk Henri majd kifí-  
zeti. Eleinte még nem akarja oda-  
adni a pénzt, de egy kis "megrug-  
dosás" után már készségesebbnek  
mutatkozik. Hát akkor induljunk el.  
Út közben megállít minket egy rop-  
pant antipatikus fegyeverrel rendel-  
kező testőr, aki nem akar minket

Minimum hardver: 386, 4MB RAM,  
1xCD-ROM,SB

Kiadó:US Gold  
Tesztpeídány:Automex

Grafika:   
Hang:   
Design:   
IQ: 





# Chronicles of the Sword

Az úr 420. Esztendeje, a ködös Albionban:

Én, Sir Gawain esküszöm Istenre - az egyetlenre -, és Arthurra, a hatalmasra, hogy Kardommal, és életemmel büszkén fogom szolgálni azt ■ szent célt, amit a mi Istenünk jelölt ki számunkra, ■ Kerekasztal lovagjai számára. Esküszöm, hogy addig nem nyugszom, míg meg nem találom a Szent Grált, amivel Királyságunk - melyben élek, és szolgálom - újból ki fog emelkedni a sötétség korszakából. Minden erőmmel kutatni fogok ■ Szent Ereklýe után, és ha elbukom, akkor hősi halált halok.

(Kci: IWO | Köszí az eskü szöve-



**Ez a vár csak rám vár...**

```
get, amit adtál !!!)
```

hangzik egy borzalmas sikoly a terem másik végéből. Mindenki hátrafordul, de a holtan összerogyó papon már nem lehet segíteni. Lelkét átadta Urának, az Istennek, s meghalt. Megölték...

Eme véres gyilkossággal kezdődik az intrója ■

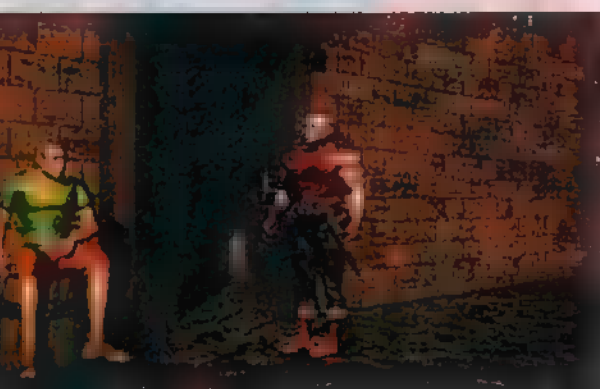
A csomagolást letépve...

...két CD-t, egy kézikönyvet, valamint egy regisztrációs kártyát találunk. Ez utóbbiról néhány szó: Ha **Barátunk** regisztráltatod ■ játékot **sokak** s (gy.k.: kitöltöd, és visszaküldöd ■ regisztrációs kártyát), akkor lehetőséged nyílik ■ **Chronicles of the Sword** help line szolgáltatás használatára. Ez lényegében egy telefonos hotline, ahol minden kérdésedre választ adnak, legyen az technikai jellegű probléma, illetőleg egyszerűbb (vagy bonyolultabb) tanácsok a teljes végigjátszáshoz. Egy kis szépséghibája azonban van ■ dolognak, ugyanis (hasonlóan a sex-telefonokhoz) ezért a hívásért is nagyon emelt díjat kell fizetni: 3 fontot percenként, plussz még a Matáv féle Amerikai hívás árát is. Mindenesetre ha kipróbálsz, akkor ne felejtssz ■ telefonközelbe készíteni a játék kézikönyvét, valamint némi nyugtatót a többtízvezres telefonszámla miatt.

A játékban egyébként egy-  
két újtással is találkozha-  
tunk, melyre már ■ kézi-  
könyv első oldala is felhívja  
■ figyelmünket:

Ez pedig nem más, mint a Qsound technika, amelynek segítségével térhatású hangokat hallhatunk: Most már nem csak előlünk,

hanem akár mellőlünk, vagy ■ hár-  
tunk mögül is meghallhatjuk ■ sze-  
replők hangjait, és ehhez még kü-  
lönleges hangkárttyára  
sincs szükség, mivel  
az összes digi hangot  
audio-trackként tették  
fel ■ CD-re. Ez néha  
elég idegesítő is, mivel  
■ hatszoros sebessé-  
gű CD-ROMon ■ elég  
lassúnak bizonyult a já-  
ték futtatásához. Szin-  
tén újdonság, hogy  
most már nem csak a  
háttér teljes mértékben  
ray-tracelt, hanem ■ szereplők is,  
és most nem csak egyszerű  
texture mappekről beszélék. Al-  
posan kidolgozott szereplők, több-  
féle kameranézetből renderelve. Ez  
már nem a vektoros nagy öreg, az  
Alone in the Dark. Természetesen



**Barátunk éppen azzal foglalatoskodik, amivel sokak szerint mi szoktunk a szerkesztőségben...**

az átvezető animációk is ray-traceltek, valamint minden tárgy is megnézhető közelről, még forgatva is. Talán csak egy problémával találkoztam: A háttér annyira sötét, hogy még maximális fényerőre térvén ■ monitort ■ látok meg néha mindent.

### Az irányításról.

A játék vezérlése ■ megszokott Lucasarts féle stílusra emlékeztet. Tipikus Sam & Max, csak egy kicsit egyszerűbb irányítani. Ha ■ egérkurzort valamerre mozgatjuk, és ■ egy kis lábnyommá alakul, akkor kattintva abba ■ irányba mehetünk (Kci: Ki gondolta volna ?), ha pedig egy piros színű egérkurzort látunk, akkor az adott tárgyat vizsgálhatjuk meg, vehetjük fel, vagy csinálhatunk vele valamit. Ez így leírva baromi hülyén



hangzik, de ha kipróbálok, egyből rájössz ■ irányítás lényegére. Még egy fontos dolog. A nálunk lévő tárgyak közül az egér jobb gombjával válogathatunk, illetve használhatjuk azokat, valamint az egyéb opciók (betöltés, kimentés, zene ki/be, stb.) is innen érhetők el. A játék tartalmaz néhány csatajelenetet ■ (pl. a varázskútban egy csontvázzal kell megvívunk), amelyet a kurzorgombokkal irányíthatunk, de ha ezeket a részeket túl nehéznek találánk, akkor ■ főmenüben az EASY opciót is kiválaszthatjuk. Ebben az esetben nincs semmiféle harc, csak ■ logikai feladatok.

Hát akkor kezdjük el...

- Igen, Lancelót ! Miért hívtál ? - Arthur király keresett, de sajnos sehol sem talált. Egy üzenetem van ■ számodra. - Na ! Mondd már ! - Csak annyit mondott, hogy keresd meg Merlint, ■ varázslót, és ő fontos feladattal fog ellátni téged. Igyekezz ! - De hol találom meg Merlint ? - Sajnos nem mondhatom meg. Keresd ! Közelebb van, mint gondolnád. - Akkor megyek. Viszlát ! - Viszlát Uram !

Első utam ■ trónterembe vezetett ■

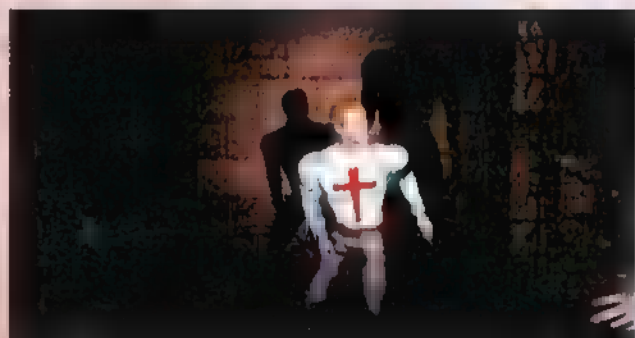


**A francba! Már 300 éve beázik a mennyezet...**

jobboldali ajtón keresztül. Hatalmas asztal. Talán épp ez lenne a legendás kerekasztal? Nézzük meg

egy kicsit alaposabban. Jé ! Egy aranykupa. Mi lenne, ha felvinnék ? - Nem, nem. Ez Arthuré - szólalt meg ■ lelkiismeretem - Ezt nem szabad felvennem.

De mi van még itt ? A trón melletti kis asztalkán egy lámpást találtam. Ez még jól jöhet valamikor, ezért felvettem. Továbbmenve egy kis kápolnába kerültem, ahol egy nagy tál szenteltvíz található. Később még biztos szükségem lesz ilyenre, de majd még visszajövök. Csak ne lenne olyan hosszú az út az udvartól ■ kápolnáig...



**Esküszöm, hogy nem én voltam! Nem én haraptam ki a pókot a sarokból...**

Ha más már nincs itt, akkor visszamegyek ■ lépcsőhöz , ahol még mindig Lancelot áll. A bal oldali ajtó a konyhába vezet. Ide is benéztem, hátha találok valamit. Egy gyertyával lettem gazdagabb, amit a szemben lévő kandallónál meg is gyújtottam. Ezt ■■ egészet be a lámpásba, s készen lett az első világitóeszközöm, amelynek igen nagy hasznát fogom venni.

A lépcsőn felmenve egy őrral találkoztam, aki egy kicsit mogorva volt hozzám, és nem engedett be sem Arthurhoz, sem pedig a királynéhez. Majd később visszajövök - gondoltam magamban - csak nem áll ez itt órák hosszát.

A kastélyban szinte már minden dolgot elvégeztem, úgyhogy irány a udvar. Mi lehet ez a kis épület itt? Az oldalát teljesen benőtte a moha. Egy kis vizsgálódás után sem lettem semmivel okosabb. Hát akkor talán menjünk be. Egy lépcső vezet felfelé, a egy rács is található itt. Biztos voltam benne, hogy a rács mögött egészen érdekes dolgokra lelhetnék, de sajnos sehogy sem tudtam megmozdítani, olyan nehéz volt. Nekidőltem a falnak, és elkezdtem gondolkodni, hogy hogyan is lehetne ezt a szerkezetet kinyitni. Véletlenül megmozdítottam a fák-

lyatartó rudat, és csodák-csodájá-  
■ a rács felemelkedett. Bementem  
a szűk alagútba, de persze csak ■



57



# The Settlers

## II

Talán már sok éve is megvan annak, hogy a germán illetőségű Blue Byte felbukkant a számítógépes játékok piacán. A bemutatkozásuk a SETTLERS c. bombasikerrel viszonylag tűrhetőnek volt mondható, ami egyrészt meghozta a maga kis gazdasági hasznát, másrészt pedig magában hordozta minden sikerprogram rákfénjét: a folytatás rémét. Ez esetben ennek csak örülhetünk. Aki esetleg nem játszott volna az első résszel, annak megsúgom, hogy a Civilization-höz hasonló stratégiai programról van szó, amelyben vidám telepeseink életét fogjuk irányítani, alkalmasint más populációk háton csapdosása révén. A témát egyébként már megelőlegezi az alcím is: 'Veni, vidi, vici', azaz 'Jöttem, láttam, főztem' — erről a félműveltek is tudhatják, hogy ezt Császár Gyula mondta, amikor Rubicont átlépve bemutatkozott a Juli-suliban.

A SETTLERS 2-t elvileg az ECTS-re ígérték a fabrikálói, majd május 20-ra módosították a világpremier időpontját. A sokat ígérgetett játékok jó szokása szerint (május 24-én) még mindig sehol sincs a drága, de szerencsére a kizárólagos magyarországi forgalmazó és a magyar nyelvű kézikönyv készítője, az Ecobit kft. a rendelkezésünkre bocsátott egy teszt példányt, így tehát remélhetőleg elsőnek oszthatjuk meg veletek az első benyomásainkat. (A gépkönyv egyébként azért is jól jött, mert ugyan a játék minden apróságáról ad helpet, viszont régóta élni messzi hángeri és beszélni nehéz angol...)

Miután megnéztük a Siliconon készült intro-t, amelyben az ügyes Odüsszeusz némi időzavarba kerülve egy spanyol karavellán sikerül hajótörést szenved egy szigeten, kezdődhet is a játék. (Normálisabb monitorokkal rendelkezők előbb esetleg növelhetik a felbontást 1024\*768-ig.) Célszerű a tréninggel kezdeni a játékot, több okból is: egyrészt itt nincs ellenfél, tehát kedvünkre terjeszkedhetünk; másrészt van egy Octavius nevű segítőnk is, aki időről-időre tippekkel szolgál, hogy mit-miért-milyen sorrendben érdemes építeni. Így legalább amikor élesben kezd játszani a lelkes amatőr, nem követi el azt az apró kis hibát, hogy rögtön egy szerszámüzemet létesít, ami így első nekifutásra nem igazán fog termelni, ugyanis szükségre van deszkára és vásra, amihez minde-

nekelőtt kell egy fűrészüzem (ahhoz meg favágó) és egy vasöntő (ahhoz meg vasérc, a vasérchez meg bánya, a bányához meg háromféle kaja, és így tovább) — nem folytatom mert belegabalyodunk, és egyébként is a későbbiekben majd kitérjük az ügyet.

Kezdetben vala a főhadiszállásunk, ami több fontos szerepet is betölt. Mindjárt az első az, hogy ha ezt elfoglalja az ellenség, akkor bukunk a partit. Ezt a megállapítást a kézikönyvből olvastam ki, ilyen irányú személyes tapasztalata egy hozzám hasonló stratégiai zseninek nem lehet. Úgy látszik azonban, hogy ez a konkurrenciára nem vonatkozik, mert hiába füstöltem ki őket a fő fészkekből, csak közvetlen környezete égett le — aztán folytathattam egyenként a többi katonai épülettel... A HQ másik fontos feladata, hogy raktárszerepet töltsön: ide lesznek beszállítva és tárolva az azonnali felhasználásra nem kerülő nyers- és kész anyagok, majd szükség esetén innen szállítják tovább őket — legalábbis addig, amíg a termelési helyhez közelebb nem építünk egy raktárat vagy kikötőt. Ugyancsak ezekben a raktárakban 'tárolódik' a munkaerő is

(a raktárakra clickelve a második lapon láthatók). Az első ezek között a segítő, akikből van dosztig: ezek egyrészt az úttal összekötött csomópontok közötti szállítást végzik, másrészt belőlük képezik ki a szakmunkásokat és a katonákat, amennyiben a megfelelő szerszám a rendelkezésre áll. Kezdetkor (legalábbis az első küldetésben, mert a tesztpéldányon csak az volt) bőven áll rendelkezésre mindenféle szakmunkás, csak nagyobb birodalomnál lesz szükség a szerszámgyártás beindítására. A raktárak közül a HQ-nak van egy harmadik információs oldala is: mivel ez egyben fontos katonai épület is, itt megadhatjuk, hogy a különböző kiképzettségű katonáinkból mennyi legyen a tartalék, azaz hányan maradjanak mindenképpen a védelmére.

A HQ előtt lobogó zászlónak szintén fontos szerepe van: ezek jelölik a szállítási csomópontokat, és ahhoz hogy a szállítás valóban meg is kezdődjön össze kell kötni őket a HQ-hoz csatlakozó útrendszerrel. Egy új zászló bekötése esetén a HQ-ról kísértál egy segítő, és a két zászló közé lehorgonyozva várja, hogy valamelyik zászlóhoz elszállítandó áru érkezzen. A különösen forgalmas útvonalakat határoló zászlók tetején félhold látható, ha valahol szamarat tenyésztünk, akkor a 'termék' ilyen szakaszokra beáll segédkezni. Egy zászlóra clickelve az alábbiak történhetnek:

- utat építhetünk. Lehet pozícióként is (a zöld-sárga-piros jelek mutatják, hogy milyen nehéz a terep), de egyszerűbb a szakasz másik végét jelző zászlóra clickelni, és a program majd kiszámolja az optimális utat;

- víziutat építünk. A vízparton elhelyezett zászlók (Landing Flag) spécik, ezek között egy rövidebb vízi utat hozhatunk létre, amin majd csónakkal történik az áruszállítás;
- kiküldünk egy geológust, aki a

zászló környékén talajmintákat vesz és színes táblákkal jelzi, hogy milyen és mekkora mennyiségű ásvány termelhető ki az adott pozícióban. Erre a bányák létesítésénél lesz szükség;

- kiküldünk egy felderítőt. Ezt értelemszerűen egy határ mellett levő zászlóhoz érdemes küldeni, aki majd bejárja a határon túli ismeretlen részt.

Alul négy ikont láthatunk: az első a sziget térképét mutatja be az utak, épületek, terep és birtokosok függvényében, a harmadik mutatja, hogy a még beépítetlen részekre mekkora épületet húzhatunk fel (ugyanerre szolgál egyébként a 'Space' is, célszerű már kezdetkor bekapcsolni és úgy is hagyni), a negyedik pedig nekünk szóló üzeneteket tartalmazza (elkészült egy épület, elfogyott a nyersanyag, stb.). Tulajdonképpen csak a második ikont fogjuk használni, ami az alábbi almenüket tartalmazza:

**Distribution of Goods:** A nyersanyagok elosztása a feldolgozó üzemek között. A szükséglet függvényében megszabhatjuk, hogy az egyes feldolgozó üzemek milyen arányban részesedjenek a rendelkezésre álló nyersanyagokból.

**Transport:** Szállítási prioritás. Egy intenzíven termelő, nagyobb birodalomnál elkerülhetetlen lesz, hogy a forgalmasabb csomópontokban felhalmozódik a szállításra váró áru — itt megszabhatjuk, hogy a segítő milyen fontossági sorrend szerint szállítsák a különféle cuccokat.

**Tools:** A lakatosműhely által termelt szerszámok fontossági sorrendje; közvetve nyilvánvalóan a szakemberképzésre van hatással.

**General/Merchandise Statistics:** Termelési és gazdasági grafikonok.

**Buildings:** A meglévő illetve a szükséges épületek listája.

**Stock:** A birodalom raktárházai-ban levő áruféleségek illetve szakemberek összesített listája.

**Productivity:** A különféle épületek termelési statisztikái.

**Military:** Itt adhatunk stratégiai parancsokat a katonaságnak. Az első ablak a sorozási ráta (ha rendelkezésre áll kard és pajzs, milyen sebességgel válnak katonák a segítőkből); a második adja meg, hogy katonai objektum védelménél a jobb vagy a gyengébb katonákat vetjük-e be; a harmadik a támadó vagy védekező taktika más nép támadása esetén; a negyedik a támadásra bevethető katonák mennyisége (ha maximumra állítjuk, akkor minden katonai épületben csak egy katona marad őrségnek); az ötödik, hogy mennyire erősítjük meg az ország belsejében fekvő katonai objektumokat; a hatodik, hogy mennyire erősítjük meg a határ és a központ között levő katonai objektumokat; és végül a

### A vidám brigád partraszállt



## Játék

10

A Settlers II. c. játékban hány katona fér maximum az őrszobába?

A helyes megfejtést beküldők között egy eredeti Settlers II. CD-t sorsolunk ki.



hetedik, hogy mennyire erősítjük meg a határ melletteket. Az itteni parancsok nyilvánvalóan ■ tartalékban levő katonaságtól függnek: ha viszonylag kevés a rendelkezésre álló katona, akkor célszerű az alapbeállításnál maradni, ha viszont vannak bőven, akkor mind-egyiket fel lehet nyomni a maximumra.

**Ship Register:** Hajókra vonatkozó parancsok. Újítás az előző részhez képest, hogy ■ hajógyárakban nagy vízi utak megtételére alkalmas vitorlásokat építhetünk, amelyeket ■ kikötőinkből távoli, akár ismeretlen vizek felderítésére küldhetünk. Egy ilyen kutatóexpedíciónál meg kell adnunk ■ kívánt irányt, és ha új szigetet fedezünk fel, akkor a kikötési parancs után automatikusan megkezdődik ■ szállítás az új kontinensre.

**Game Menu:** Load/save opciók meg ilyesmik.

**Nna.** Akkor most jöhetnek az épületek. Arról ugyebár már volt szó, hogy egy új épület felhúzása után mindenekelőtt be kell kötni a HQ-hoz csatlakozó útrendszerbe, illetve ha egy elvágott területről van szó (merthogy olyan is lehet), akkor egy raktárházba. Innen száll ki ugyanis az egyszemélyes építőbrigád, továbbá az új épülethez vezető úton kijelölt csomópontokra a szállítók. Az egyrészes házhelyeken felhúzott épületek építőanyaga deszka, ■ két- illetve háromrészeseké deszka és kő. Miután a ház elkészült, az építőbrigád hazasétál, a HQ-ról pedig kivonul a személyzet — már amennyiben van ott ilyen képzettségű szakember. Miután beköltözött a házba, megindulhat a termelés, amihez már csak arra van szükség, hogy a környéken legyen kitermelhető nyersanyag, illetve egy termelőüzemnek legyen feldolgozható nyersanyaga. Ebből ■ megállapításból gondolom következik, hogy ■ összetartozó nyersanyag-termelő és feldolgozó üzemeket célszerű egymás közelébe telepíteni. Az 'S' és a 'C' billentyűkkel már az elején bekapcsolhatjuk azt a funkciót, ami az épületeknél kiírja ■ nevet, illetve a termelékenységét százaléokban. Nézzük az egyes épületeket a kategóriák szerinti csoportosításban:

#### Nyersanyagtermelők:

Feladatuk ■ feldolgozóüzemekhez szükséges nyersanyagok előállítás. Igen sajnálatos tény velük kapcsolatban, hogy ■ kitermelhető nyersanyag egy idő után elfogy (a halászok lehorgásznak egy vízszakaszt, ■ kőtörők kitermelik a sziklákat, ■ bányák kimerül, stb.), és — a fák kivételével — nem is reprodukálhatók. Ilyenkor ■ üzemet nyugodtan lebonthatjuk, hogy valamilyen új létesítményt építsünk a he-

lyükön.

**Woodcutter:** Favágó, farönköket termel. Az elsők között telepítendő, nyilvánvalóan olyan helyre, ahol legalább 3-4 fa is álldogál. Közvetett haszon, hogy a fák kivágásával egyengeti ■ terepet, azaz új házhe-lyeket hoz létre.

**Forester:** Erdész, ■ szabad terü-

zelében hagynunk kell némi szabad térséget, ahova vetni lehet. Egy jól működő gazdasághoz bőven lesz rá szükség, mert búzára van szükség ■ állattenyészetekbe, továbbá a sörfőzdékbe és — ■ malmon keresztül — a pékségekbe.

#### Bányák:

Speciális nyersanyagtermelők, amelyek a hegyek ásványkincseit termelik ki. Bányát ott lehet létrehozni, ahol két keresztbe tett kalapácsot látunk. Mivel egy szénbánya nem lesz igazán termelékeny ott, ahol vas rejtőzik a föld mélyén, az első teendő, hogy talajvizsgálatot végeztünk. Ha a határon belülré került egy hegyes rész, építsünk utat ■ hegytetőre, és ■ zászlóra clickelve küldjük ki egy geológust, aki

hosszas kopácsolás után felméri ■ környéket. Az általa leszúrt táblák színei (sárga: arany, fekete: szén, vörös: vas, fehér: gránit) jelzik, hogy milyen típusú és mennyiségű ércet talált. Mivel a legtöbb ipari létesítménynek szénre van szüksége, ebből kell majd ■ legtöbbet építenünk. Az aranybánya ércét ■ pénzverő dolgozza fel ■ katonák kiképzéséhez szükséges pénzzé, a vasércet pedig a vasöntő a fegyvermesternek és ■ szerszámkészítőnek szükséges vassá. Gránitbányát csak akkor szükséges építeni, ha ■ Quarryből száрма-

szér szükséges: hal, sonka és kenyér. A szükséglet és termelés aránya a bánya típusától is függ: ■ kőbányában már 'egy halnyi' ellátmánnyal is maximumon termelhetnek, míg az aranybányában mind a három kajából szükséges ■ két darab (ld. szállítási prioritások).

#### Feldolgozó üzemek:

A nyersanyagokból valamilyen készterméket állít elő. Ha nem működik teljes kapacitással, akkor annak az az oka, hogy valamilyen nyersanyag hiányzik (vagy túl messziről szállítják). Mivel egy-egy nyersanyag több helyen is feldolgozható, a szállítási prioritásokkal szabályozható, hogy olyan üzem kapja meg, ami az éppen szükséges árut állítja elő. Az épületre clickelve láthatjuk, hogy az üzem milyen anyagokkal dolgozik, a világosabbak mutatják a feldolgozás alatt álló cuccot, ■ sötétebbek pedig a teljes befogadóképességet. Ha mindegyik sötét, akkor az adott anyag hiányzik, valamint csinálnunk kell ■ termelésével vagy az előállításával. Előfordulhat olyan is, hogy egy termékből túlermelés van, ilyenkor a csavarokkal átmenetileg leállíthatjuk ■ termelést — elegendő raktárkészletnél pedig akár le is bonthatjuk az épületet.

**Sawmill:** Fűrészüzem, a farönköket dolgozza fel deszkának ■ építkezéshez és a szerszámgyártáshoz.

**Slaughterhouse:** Mészárszék, a sertéshizlaldából érkező malacokat sonkának dolgozza fel a bányászok ételmezéséhez.

**Mill:** Malom, a farmokról származó búzát liszté őrli a pékségnek.

**Bakery:** Pékség, lisztből és vízből kenyeret gyárt a bányászoknak.

**Iron Smelter:** Vasolvastó, vasérből és szénből vasat gyárt a fegyvermesternek és ■ szerszámkészítőnek.

**Metalworks:** Szerszámkészítő, vasból és deszkából szerszámokat gyárt a szakemberek képzéséhez.

**Armory:** Fegyvermester, vasból és szénből fegyvereket gyárt a katonák felszereléséhez.

**Mint:** Pénzverde, aranyból és szénből pénzt ver a katonák kiképzéséhez.

**Brewery:** Sörfőzde, búzából és vízből sört főz, hogy a katonáinkkal támadni tudjunk.

**Pig Farm:** Sertéshizlalda, búzából és vízből malacokat termel a mészárszéknek.

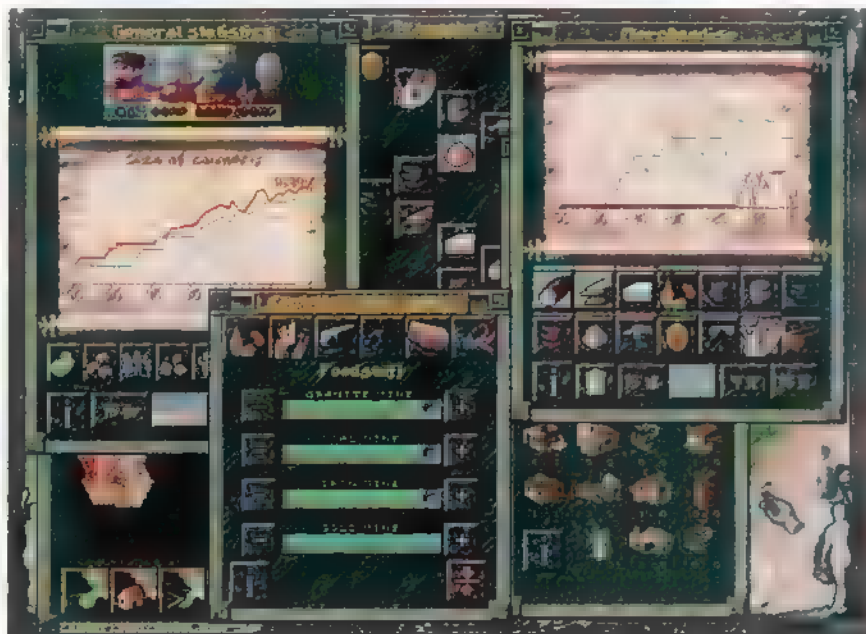
**Donkey Farm:** Szamártenyésztés, búzából és vízből szamarakat termel a szállítás megkönnyítésére.

**Shipyards:** Hajógyár. Deszkából hajót épít.

#### Katonaság:

Mivel nem vagyunk egyedül ■ szigeten, előbb-utóbb mindenképpen szükség lesz katonai épületek létrehozására. Ezeknek eleinte az a haszna, hogy mivel mindegyiknek van egy bizonyos — a méretétől

függő — hatásköre, kitolják ■ hatá-



Az ügyes játékos gyorsan áttekintheti a helyzetet

letekre fákat ültet ■ favágóknak. Nagyobb erdő esetén várjunk az építésével legalább addig, amíg a favágók az erdő nagy részét kivágják. Egy erdész két favágó termelését tudja biztosítani, célszerű tehát egymás mellé telepíteni két favágót, egy erdészt és a rönköket feldolgozó fűrészüzemet.

**Quarry:** Kőtörő, ■ sziklákból az építéshez szükséges követ teremti elő, és ezzel egyengeti ■ terepet is.

**Fishery:** Horgász, a bányák munkájához szükséges halat prezentálja. Az olyan antiszociális elemek, akik a bányászok éhenpusztítására törekszenek, természetesen egy hegytetőre telepítik a horgásztanyát...

**Hunter:** Vadász, húst termel a bányászoknak. Értelemszerűen vadban gazdag vidékre telepítendő a játék elején — a későbbiekben az erdők kivágásával és a puszták farosításával a szerepüket átveszik ■ sertéshizlaldák és a mészárszékek.

**Well:** Kút. Sík terepen — ■ sivatag kivételével, persze — szinte mindenütt található víz, tehát bárhova telepíthető. Vízre van szüksége szinte minden élelmiszernél össze-függésben levő feldolgozó üzemnek (sertésfarm, szamártenyésztés, pékség, sörfőzde).

**Farm:** Farm, búzát termel. Ehhez már hármashely kell, és a kő-

zókő nem fedezi az építkezéshez szükséges anyagot. Egy bányát akkor is érdemes üzemeltetni, ha ■ feldolgozó üzem még nem épült meg, hiszen az érc nagyon jól fogja magát érezni ■ raktárakban, míg feldolgozásra nem kerül. A bányák üzemeltetéséhez háromféle élelmi-



Egy vidám hajó ring ■ kikötőben



rainkat (új területeket szereznek). Gondolom nyilvánvaló, hogy az első katonai épületek ennek megfelelően a határ mellett illik felhúzni. Amikor a területünk határos lesz egy másik birodalommal, a szerepük megváltozik: biztosítják a hatáskörükbe tartozó többi épületünket — ha ■ katonai épületben lakó utolsó katonát is lecsapkodnak, akkor a környékén levő összes egyéb épület leég (de egyébként ugyanez történik, ha mi bontanánk le az épületet), a földterület pedig a támadó birtokába kerül.

A katonai épületben elhelyezhető katonák létszáma szintén a mérettel van összefüggésben: ■ barakkokban maximum 2, az őrházakban 3, az őrtornyokban 6, míg az erődökben 9 katona lehet. (Tulajdonképpen nem katonai épület, de ide tartozik a Lookout Tower, amelyből messze bepillantunk ■ ellenséges területre.) A minimális létszám mindenhol 1 fő. Arról már volt szó ■ ikonoknál (ld. Military), hogy a létszámot, hogyan osszuk el, most inkább beszéljünk az általános irányelvekről. Más (nem szövetséges) birodalom határán mindig a lehető legnagyobb épületet húzzuk fel (legalább őrtorony, de inkább erőd) — mivel az előző hatáskörén belül nem lehet új kaszárnyát építeni, erre már nem árt előre odafigyelni. A Militarynél megadható paraméterekből kezdetben használhatjuk az alapbeállítást, de minél előbb kezdjünk el új katonákat 'termelni' (építsünk szén- és vasbányákat, vasöntödét és fegyvermestert), hogy minél előbb maximálhas-

suk ■ katonai értékeket, elsősorban az összes épületben a teljes létszámot. Erre annál is inkább szükség van, mert ha támadás ér bennünket, akkor az ellenség rendszerint azzal szórakozik, hogy ■ országunk belsejében levő (gyengébb létszámú) barakkokat támadja meg. Mente közben szükség lesz persze aranybányára és pénzverdére is, ugyanis a kaszárnyákba szállított pénz növeli a katonák ki-  
képzettségét. Ha a határmenti erődökben már mindenki General fokozatú, akkor a defenzív taktikáról áttérhetünk offenzívra — már csak azért is, mert a legjobb védekezés itt is a támadás.

A dicsőséges Vörös Hadsereg által lefektetett alapelvek szerint ■ támadó hadműveletek elsődleges alapfeltétele ■ megfelelő mennyiségű pia, amit esetünkben a sörfőzdék állítanak elő. Ha elegendő áll rendelkezésre, akkor mindenképp előtt állítsuk be a Militarynél, hogy a legjobb katonák támadjanak, majd

clickeljünk egy határon túli katonai célpontra (támadni ugyanis csak ezeket lehet).

A megjelenő menüben beállíthatjuk, hogy mekkora erővel támadunk. A rendelkezésre álló erő a környéken levő objektumok létszámából áll össze, leszámítva persze azt ■ egy-egy főt, amely őrzésként hátramarad. Ha először támadunk, akkor nem célszerű azonnal a teljes erővel, ugyanis az ellenfél ugyanúgy támadni fog, és ha minden épületünkben csak egyetlen katona marad, akkor valószínűleg többet veszünk ■ révén, amit nyerünk ■ vámon. Ugyancsak nem érdemes másfél-szeres túlerőnél kevesebbel támadni, ha a kiszemelt célpont épp egy erőd, hiszen a leendő ellenfél valószínűleg hozzánk hasonlóan legalább kilenc kiváló katonát tart ott. Szintén nem árt figyelembe venni azt az apróságot, amiről asszem még nem beszéltem: ■ játékban négy különféle náció küzd egymással, úgy mint az okos rómaiak, az

kiindul a jelzett célnak. Az összecsapások rendkívül nemes módon zajlanak, ugyanis a célpontból kitérő védővel mindig csak egy támadó méri össze a fegyverét, míg ■ többiek körbeállva figyelik az ádáz

még mielőtt ■ ellenség megerősödne — ellenkező esetben pedig gyorsan húzzunk utat az új épülethez, hogy az erősítés mielőbb megérkezzen. (Ezt egyébként a számítógép által vezérelt játékosok

nem szokták erőltetni, tehát ha látjuk, hogy egy elbukott erődünkbe csak 1-2 katona szállásolta be magát, akkor azt akár azonnal vissza is hódíthatjuk.)

Az előző részhez képest roppant kellemes újítás ■ katapult nemes intézménye. Ez köveket hajigál az ellenséges katonai célpontokra (akár nyithatunk mellette egy kőbányát is, hogy legyen mit hajigálnia), és minden egyes találattal

eggyel csökkenti a célpontban levő katonák számát. Egy ilyen kis kutyúval tehát akár saját veszteség nélkül is elfoglalhatunk még egy erődöt is, mielőtt az utolsó védőt is agyondobáltuk.

Hát ennyi. A fenti alapokon kívül ■ SETTLERS 2. tíz küldetésére nem tudok különösebb tanácsokkal szolgálni, elsősorban azért, mert ■ teszt példányon csak a tréning és az első scenario volt rajta. Gondolom sok dolog ismerős lesz már azoknak, akik az első résszel játszottak, de gondolni kellett az olyan szerencsétlenekre is, akik ebből ■ mókából kimaradtak. A játék összeségében nagyon cool, mindenképpen beszerzendő. Tömören ennyi a dicséretből, szóljunk inkább két apró hátrányról, amit esetleg a 3. részbe beépíthetnének. A növekvő birodalommal egyenes arányban lassul ■ játékmenet, tehát nem ártana egy olyan lehetőség, amivel az idő múlását lehetne gyorsítani. Ezenkívül elég marhaság, hogy egy kaszárnya elfoglalásakor leégnek a környező épületek, és minden építkezést újra kell kezdeni — sokkal logikusabb lenne, ha szépen átmennének a győztes tulajdonába. Várva a teljes verziót és reménykedve a legjobbakban zárom soraim:

Lacus



A katapult a szívemnek leginkább tetsző építmény



Itt szemlátomást lassan kenyér- és lábtörésre kerül sor

ádáz vikingek, a bátor núbiaiak — meg még van egy, de azokról most nem jut eszembe, hogy milyenek, meg az sem, hogy kicsodák. A népek szövetséges vagy ellenséges viszonyban állhatnak egymással (a hasonló nációk értelem szerűen szövetségesben), és ha valakit megtámadnak, akkor a szövetséges is támadni fogja a támadót. (Ha nagyon ügyes vagy, akkor esetleg egy szövetségest támadsz meg, mert úgy legalább gyártasz magadnak még egy ellenséget...)

Támadásnál összesereglik a támadó 'sereg', és árkon bokron ne-

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA kártya

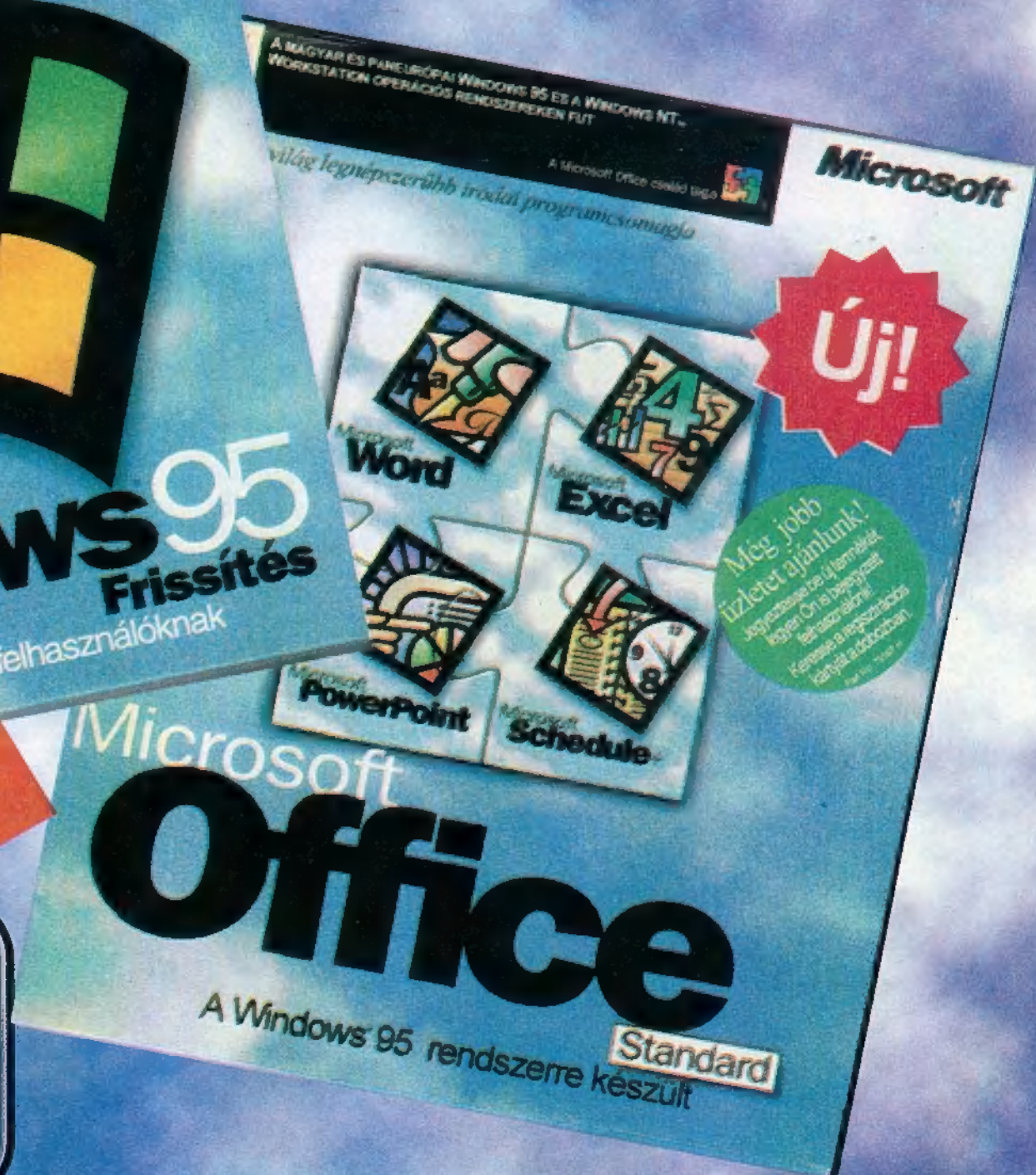
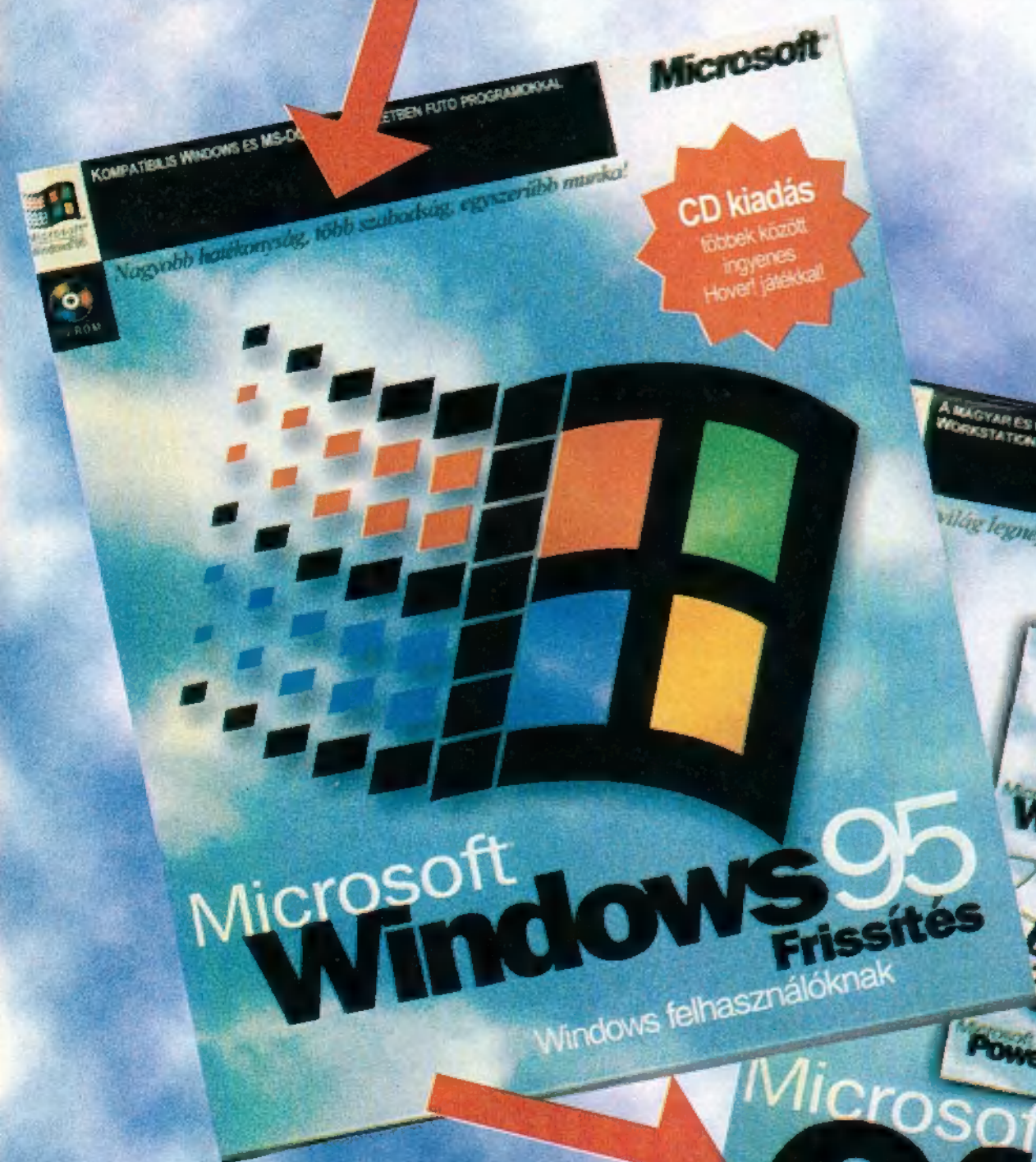
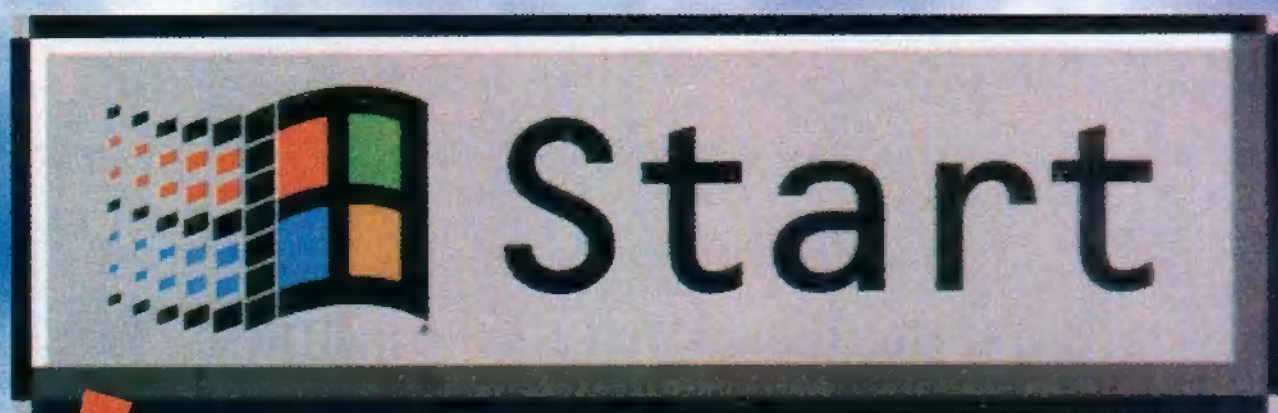
Kiadó: Blue Byte  
Teszt példány: Ecobit Kft.

Grafika: ■■■■■■  
Hang: ■■■■■■  
Design: ■■■■■■  
IQ: ■■■■■■





**Még mindig nem késő!  
Tedd próbára tudásodat!**



Szeretnél többet tudni a Windows'95 és Office'95 programcsomagokról? Hívd a Microsoft Szoftver Információt: 2MSINFO (267-4636)



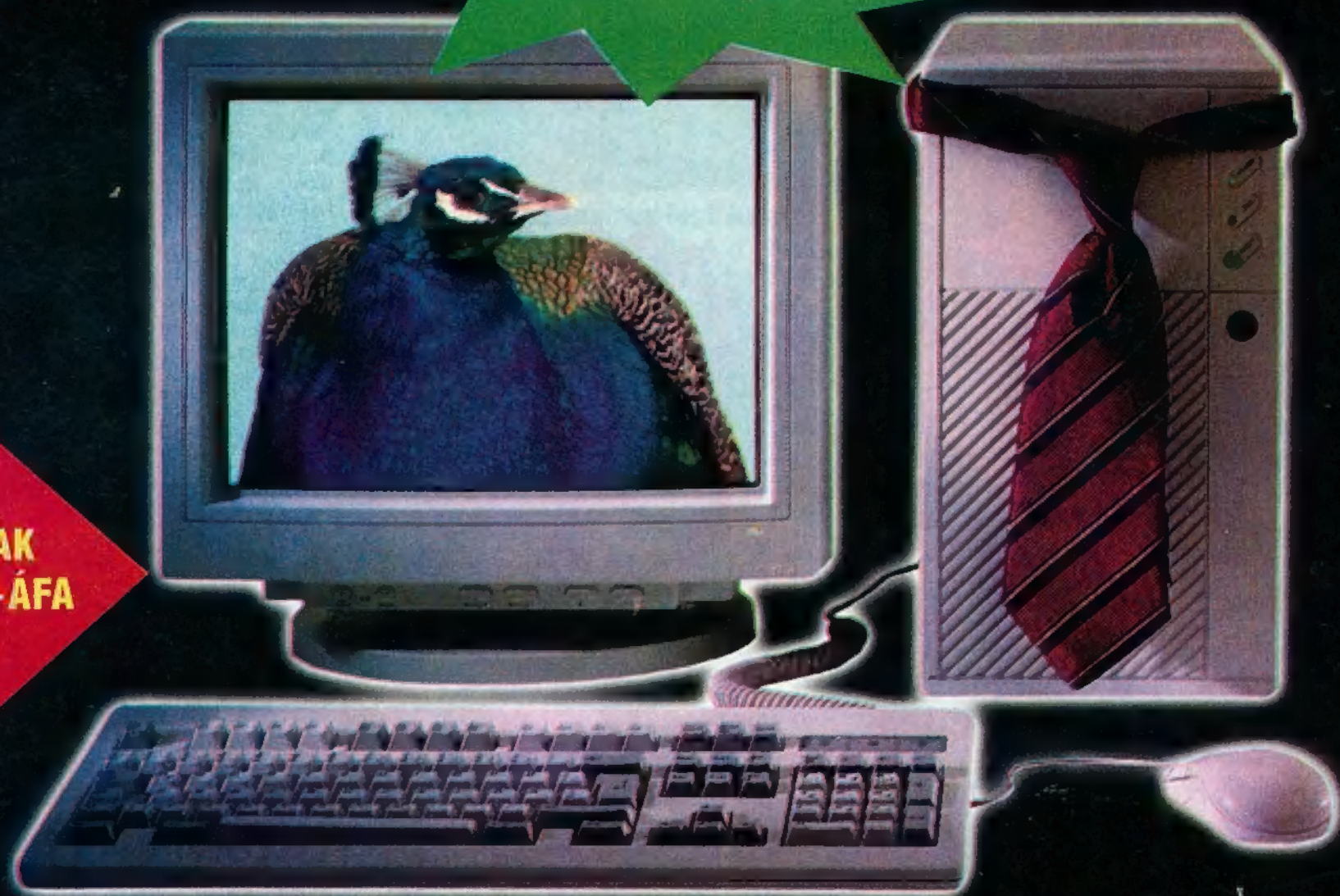
# ACOMP Minden,

Intel Pentium 100MHz + cooler,  
256KB cache,  
8MB RAM,  
1,44MB floppy,  
850MB HDD,  
S3 Trio 64 PCI VGA kártya 1 MB RAM,  
14" SAMTRON LR/NI COLOR SVGA  
monitor (1024x768 0.28, LR, NI)  
Minitorony,  
102 gombos billentyűzet,  
GEAR mouse

Installált szoftverek:  
**MS-DOS 6.22 OEM,**  
**DOS Navigátor 1.42 filekezelő,**  
**Qpeg 1.7c picture viewer,**  
**NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,**  
**Thunderbyte Antivirus 7.01 (a vírusok ellen),**  
**valamint 100MB shareware játékprogram.**

**Office computer**

**Mindez CSAK  
138.992,-Ft+ÁFA**



Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár MINDENT tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

**AKCIÓ:**  
**HORNET 14.400 FAXMODEM+szoftver**  
**is az árban!**  
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a  
kedvenc szövegszerkesztőjéből!  
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs  
hálózatokhoz!

**Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!**

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).



# ami a PC-be kell!

## Alaplapok:

486DX4-100MHz-ig, 128Kb cache, 2Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM c	12.000
486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios, IDE+	12.800
Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (PC Partner)	18.800
Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUSP55T2P4)	38.400

## Memória-cache elemek:

128Kb DRAM	680
512Kb DRAM	1.840
1Mb SIMM 70ns	2.500
4Mb SIMM 70ns 72pin	5.190
8Mb SIMM 70ns 72pin	8.900
16Mb SIMM 70ns 72pin	19.900
256Kb Burst cache	2.800

## Winchesterek:

850Mb Western Digital, Quantum	21.992
1.0Gb SeaGate 1/4magas	26.400
1.2Gb IBM, SeaGate 1/4 magas	27.992
1.6Gb IBM	31.760
2.1Gb SeaGate	41.400
1Gb SCSI Quantum	38.000
1.2Gb SCSI Quantum	42.000
4.3Gb SCSI Quantum Grand Prix	119.992
HDD beépítő keret	240
HDD mobil keret AT-BUS	3.600
HDD mobil keret SCSI	3.992

## I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő	1.360			
IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő Vesa Local Bus	1.800			
Tekram IDE vezérlő PCI Bus (DC290)	2.640			
Tekram Cache vezérlő, VLB (DC 680C)	8.000			
Tekram SCSI vezérlő, VLB (DC 380)	8.000			
Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)	12.000			
Adaptec 2825 SCSI, EIDE vezérlő, VLB	16.000			
Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő, PCI, OEM	31.200			
Ethernet 16bit hálózati kártya	3.992			
Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)	6.400			
Tipus	Ram/Max	BUS	bit	
Realtek	256 / 512	ISA	16	3.840
C&T VLV-100	1 / 2	VESA	32	6.992
Tseng ET4000W32P	1 / 2	VESA	32	11.800
Trident 9440	1 / 2	PCI	32	6.992
Cirrus 5434	1 / 2	PCI	32	9.992
S3 Trio 64	1 / 2	PCI	64	11.200
S3 Trio 64V+	2Mb EDO	PCI	64	14.992
S3 868 MPEG	1 / 2	PCI	64	10.992
ARK 2000	1 / 2	PCI	64	11.992
Tseng ET4000W32P	1 / 2	PCI	64	14.400

## Processzorok:

486DX4-100MHz AMD	5.992
486DX4-133MHz AMD	8.560
Pentium 100MHz	18.992
Pentium 133MHz	35.992
Pentium 150MHz	52.992
Pentium 166MHz	62.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

## Házak, tápok, kábelek:

Minitorony + táp (frekls)	5.992
Miditorony + táp	7.600
Nagytorny + táp	9.992
Nagytorny + 230W táp	14.992
Tápegység 200W	3.840
HDD adatkábel	400
"Y" tápkábel elosztó	400
220W hálózati kábel 3m	400
Printer kábel (1.8m)	320
Laplink kábel (1.8m)	360
BNC T-dugó	320
BNC 50ohmos lezáró	320

## APC szünetmentes tápok:

Back			
250VA	18.320		
400VA	27.280		
600VA	37.200		
900VA	61.600		
1250VA	80.800	S600VA	36.000

## PC-s joystickok:

QS-123 Warrior	1.800
QS-189 Python	1.800
QS-191 Starfighter	1.600
QS-201 Super Warrior	2.640
QS-203A Avenger	1.840
QS-206 Skymaster	6.160
QS-209 Skyhawk	1.560
QS-172 Raider 5	1.840
QS-216 Warrior Strato	7.120
QS-217 Command pad	1.920
Gravis Game Pad	3.500
Gravis Analog Joy	3.900
Gravis Analog Pro Joy	5.800
Dexxa MaxStick	1.800
Dexxa Joystick	2.400

## Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

1.2Mb FDD Teac (1/2év garancia)	5.992
1.44Mb FDD Sony	3.400
1.2Mb+1.44Mb Dual FDD Teac	7.920
Hitachi CD-ROM 4x, AT-BUS	6.720
Sony CD-ROM 4x, AT-BUS	8.720
Delta CD-ROM 6x, AT-BUS, Play gomb	9.992
Sony CD-ROM 6x, AT-BUS	11.200
Optic Storage CD-ROM 6x, AT-BUS	19.992
Optic Storage CD-ROM 10x, AT-BUS	44.800
SB CD-ROM 8x + SB AWE 32 + aktív hangfal + joystick + 11db CD-ROM	49.992
Sony 76S CD-ROM 4x, SCSI	21.600
Yamaha GDR102 (2x olvasó, 2x író, SCSI kártya)	140.000
Yamaha GDR100 (4x olvasó, 4x író, SCSI kártya)	192.000

## Monitorok:

14" Daewoo SVGA (1024*768, 0,28)	38.800
14" Samtron SVGA (1024*768, 0,28, LR)	36.800
14" Samsung SVGA (1024*768, 0,28, LR)	38.800
14" Daewoo, Samsung, Axion SVGA (1024*768, 0,28, NI, LR)	39.992
15" Daewoo (1280*1024, 0,28, LR, NI, Digital)	59.992
17" Targa (1280*1024, 0,28, LR, NI, Digital)	79.992
17" Panasonic (1280*1024, 0,28, LR, NI, Digital)	99.992
20" Daewoo (1280*1024, 0,28, LR, NI, Digital)	192.000
21" Daewoo (1280*1024, 0,28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800

## Billentyűzet, mouse, gamepad, scanner:

102 gombos billentyűzet Kanrich, PGA (Angol)	2.050
102 gombos billentyűzet Kanrich, Chilcony (Hun.)	2.400
105 gombos Win95 billentyűzet Kanrich (Hun.)	2.800
102 gombos billentyűzet Stamford Cherry (E / H)	4.992
Microsoft Natural Keyboard OEM	10.960
Microsoft mouse OEM RET	3.992
Gear mouse	800
Mitsumi mouse	1.200
MS-700 mouse + pad	1.680
Genius Mouse 3	1.760
Genius cordless mouse	6.400
Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.400
Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szín)	23.920

## Hewlett Packard termékek:

DeskJet 400 - 600 (A4, fekete, szíles opc.)	42.992
LaserJet 5L (300dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	106.400
LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	169.200
LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM, RET/MET)	218.400
ScanJet 3P (300dpi, 8bit, 256 szürke)	74.400
ScanJet 4C (600dpi, 30bit, color)	188.800
DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, színes	4.800
HP LaserJet IVL Toner	11.920

## Hangkártyák, Fax / modemek:

CP 38 hangfal	2.800
AT 75 hangfal (tápegység)	7.600
Melody hangfal (tápegység)	9.992
Media Vision 16 hangkártya, OEM	5.992
Jet Media Labs (16bit, stereo, SB kompatibilis, IDE CD-ROM vezérlő, Full Duplex, sw-ből konfigurálható)	6.920
Sound Blaster 16 P&P (16bit, stereo) OEM	13.992
Sound Blaster 32AWE (16bit, CSP, Wave) OEM	22.400
GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM) OEM, 1Mb: 14.992	11.600
GRAVIS ULTRA SOUND ACE (512Kb RAM)	13.800
GRAVIS ULTRA SOUND MAX II (0,5 / 8Mb RAM)	29.992
Zoltrix 96/48/24bps belső Fax/Modem + sw	3.520
Hornet2 14400bps belső Fax/Modem + sw	8.992
US Robotics komp. 33600bps belső Fax/Modem + sw	27.992
Pora 28800bps külső Fax/Modem + sw	27.992
Motorola 28800bps külső Fax/Modem + sw + CD	33.600

## Mínolta lézer nyomtatók:

WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	66.800
SP 1000L (300dpi, 6lap/perc)	74.800
PagePro 6 (600dpi, 6lap/perc)	92.000
Dob modul WinLaser 400 (4500lap)	19.992

## Panasonic nyomtatók:

KXP-1150 9 tűs, A4	23.680
KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	32.640
Festékszalag 9 tűs típushoz	1.160
Festékszalag 24 tűs típushoz	1.960

**Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101**  
**ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790**  
**Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00**



**8.305,- Ft** értékű könyv és újság teljes szöveganyaga 1 CD-n,  
mindössze **898,- Ft**-ért (és előfizetéssel még ebből is kedvezményt adunk!)

**FIGYELEM! Rendkívüli akció! Végso kiadás!**  
A CoV 18-51 újságsorozat, a CoV '93-as, és '95-ös  
Különszáma, valamint a Getto-CoVboy

Különszámok

(37 db. újság) **csak egyben még kapható**  
**5.128 Ft helyett mindössze 1.000 Ft + csomagköltség**  
**(1.200 Ft) áron. Siess, nehogy lemaradj erről a**



# CD-*Ultra*

96/1

300 MB-nyi scene  
téma

Új játékok játszható  
demo

Adobe Photoshop  
demo

Adobe PageMaker  
demo

HTML3-AS browser

Corel Xara demo

Corel Draw 6.0  
demo

Internet szolgáltatók rendszereinek kedvezményes  
kipróbálása

## Bővebb információ a 7. oldalon...